ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕР… ИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

СУПЕРКОНКУРС В !!!

#09 (138) МАЙ 2003

PC ● PLAYSTA… ● GAMECUB…



ПОВЕСТЬ О НАСТОЯЩЕМ ЧЕЛОВЕКЕ СТР. 36

В ТЫЛУ ВРАГА

СТР. 86 ВСЕ СЕКРЕТЫ!

MGS2: SUBSTANCE

ВЬЕТНАМСКИЙ СИНДРОМ СТР. 48

VIETCONG

СТР. 28 ВЗГЛЯД НА НОВЫЕ ПРОЕКТЫ

SOLDNER: SECRET FORCE
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS
ВТОРАЯ МИРОВАЯ
МЕХАНОИДЫ
XENUS
YAGER

ЗЛА НЕМЕРЯНО СТР. 56

RESIDENT EVIL ZERO

<CENSORED> СТР. 44

POSTAL 2

СТР. 24 СВЕТ МОЙ, ЗЕРКАЛЬЦЕ

GBA SP

ТЕПЕРЬ МАЛЮТКА GAME BOY ADVANCE НЕ ТОЛЬКО ПОМЕЩАЕТСЯ В КАРМАН – НА НЕМ МОЖНО ИГРАТЬ В ЛЮБОМ МЕСТЕ И В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ СУТОК!

AXLE RAGE

РОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ ДЛЯ PLAYSTATION 2 СТР. 16

ИГРЫ НОМЕРА:

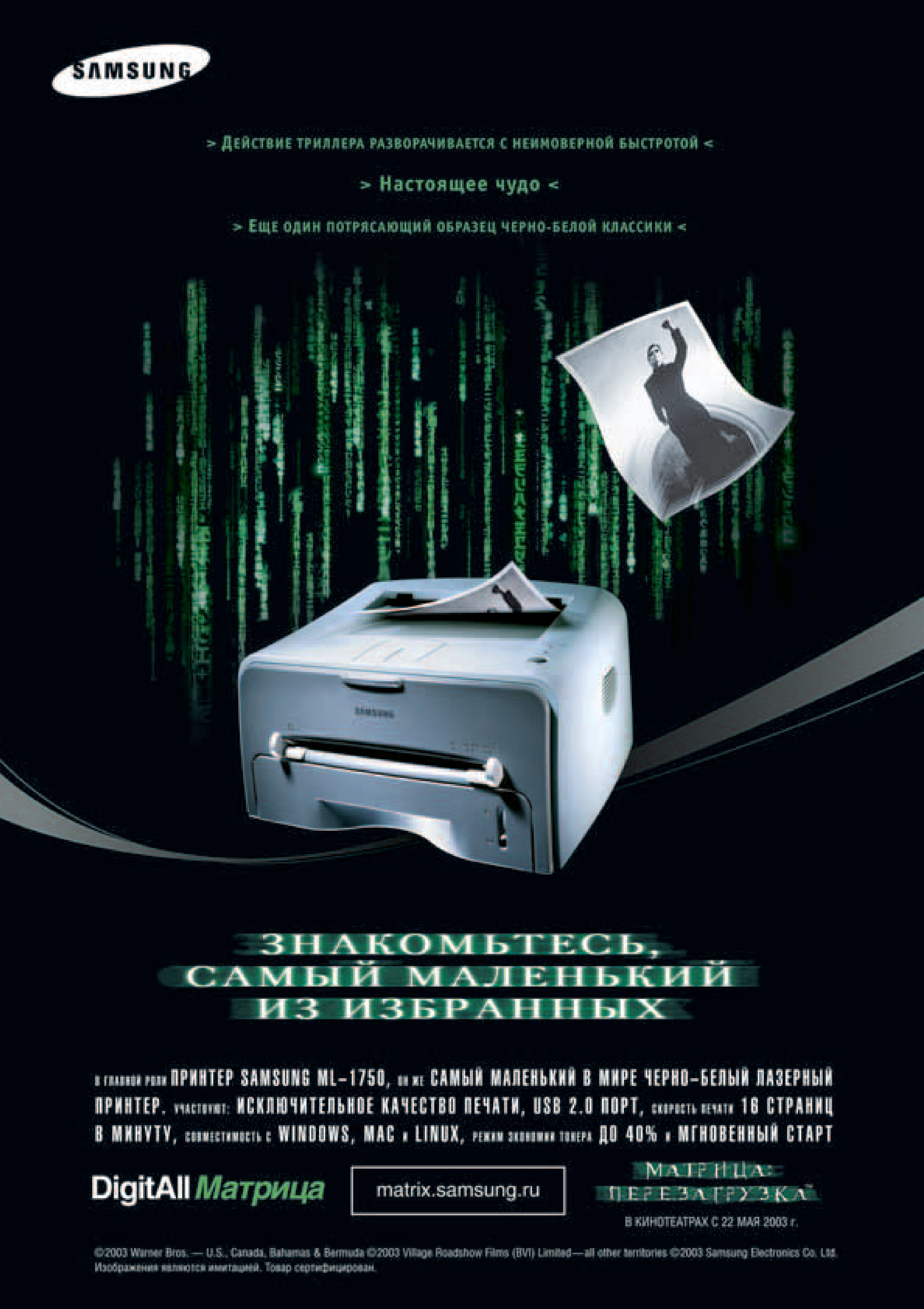
Axle Rage/ Xenus / **Механоиды** / Soldner: Secret Force / **В тылу врага** / Вторая мировая / **Kingdom Under Fire: The Crusaders** / Yager / **Restricted Area** / Gorky Zero: Beyond Honor / **Sacred** / Black 9/ **Tales of Phantasia** / Postal 2 / **Vietcong** / Смертельные грезы / **Resident Evil Zero** / Опустошение / **Delta Force: Black Hawk Down** / Dr. Muto / **Defender** / Anno 1503: The New World / **Оторва** / Nina: Agent Chronicles / **Ищущий путь** / Новый мировой порядок / **Микромашинки** / Прекрасный лик смерти / **Необъявленная война** / Скорость / **Metal Gear Solid 2: Substance** / Тайна Наутилуса

POSTAL 2

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ К НОМЕРУ!

(game)land

ISSN 1609-1035


SAMSUNG
> Действие триллера разворачивается с неимоверной быстротой <
> Настоящее чудо <
> Еще один потрясающий образец черно-белой классики <
ЗНАКОМЬТЕСЬ,
САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ
ИЗ ИЗБРАННЫХ
в главной роли ПРИНТЕР SAMSUNG ML-1750, он же САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ В МИРЕ ЧЕРНО-БЕЛЫЙ ЛАЗЕРНЫЙ ПРИНТЕР. участвуют: ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ПЕЧАТИ, USB 2.0 ПОРТ, скорость печати 16 СТРАНИЦ В МИНУТУ, совместимость с WINDOWS, MAC и LINUX, режим экономии тонера ДО 40% и МГНОВЕННЫЙ СТАРТ
DigitAll Матрица
matrix.samsung.ru
МАТРИЦА: ПЕРЕЗАГРУЗКА
В КИНОТЕАТРАХ С 22 МАЯ 2003 г.
©2003 Warner Bros. — U.S., Canada, Bahamas & Bermuda ©2003 Village Roadshow Films (BVI) Limited—all other territories ©2003 Samsung Electronics Co. Ltd.
Изображения являются имитацией. Товар сертифицирован.

МАЙ #9(138) 2003

В НОМЕРЕ



ХИТ

ЧЕТЫРЕ С ЛИШНИМ МЕСЯЦА ПРОШЛО С ТЕХ ПОР, КАК МЫ ВПЕРВЫЕ УВИДЕЛИ ИГРУ С КОСМИЧЕСКИМ НАЗВАНИЕМ XENUS /28



В РАЗРАБОТКЕ

В ТЫЛУ ВРАГА – НОВЫЙ ПРОЕКТ, ПОСВЯЩЕННЫЙ НЕСКОНЧАЕМОЙ ВТОРОЙ МИРОВОЙ, – АНОНСИРОВАН К ИЗДАНИЮ КОМПАНИЕЙ «1С» /36



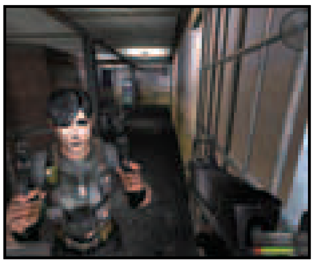
ТЕМА НОМЕРА

МЫ ПРОВЕЛИ ДОСТАТОЧНО ВРЕМЕНИ С ПЕРВОЙ РОССИЙСКОЙ РАЗРАБОТКОЙ ДЛЯ PLAYSTATION 2, ЧТОБЫ УТВЕРЖДАТЬ: ДА, AXLE RAGE ОТ «АКЕЛЛЫ» ОБЛАДАЕТ ВСЕМИ ЗАЧАТКАМИ ПОТЕНЦИАЛЬНОГО ХИТА /16



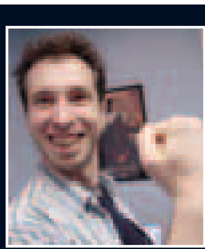
ОБЗОР

VIETCONG – ЭТО РЕАЛИСТИЧНОСТЬ И ПОТРЯСАЮЩАЯ ИГРАБЕЛЬНОСТЬ. В ОБЩЕМ, МЕСТО – ГДЕ ПРИЯТНО УМЕРЕТЬ! /48



ОБЗОР

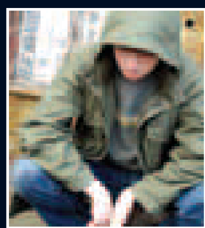
КИБЕРПАНК НА ДВИЖКЕ UNREAL II – DEVASTATION. ПОЧУВСТВУЙТЕ ВКУС СМЕРТИ, ОСТАВАЯСЬ ПРИ ЭТОМ В ЖИВЫХ! /60



Ура! Наши выиграли!

Начался чемпионат мира по хоккею. Когда этот номер выйдет в свет, победители уже определятся. (*Редакция «СИ» в полном составе планирует выезд в Финляндию на финал – плясать на братской могиле поверженных американцев*). И хотя сейчас ничего еще не известно, я в русских ребятах не сомневаюсь, и с огромным удовольствием поздравляю вас с нашей общей победой! Шай-бу! Шай-бу!

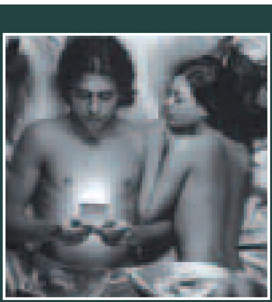
– АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ



Доброго!

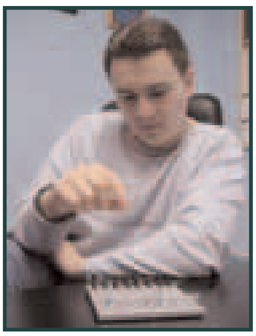
Месяц перед E3 – чистое безумие. Нужно договориться о встречах на выставке со всеми Интересными Людьми, коих неожиданно набирается пол-Штатов. Нужно забронировать авиабилеты и гостиницу, взять в прокат машину, подготовить пресс-киты, призы, ручки, футболки и прочий, пардон, мерчандайз. Нужно, наконец, купить шорты – там будет жарко.

– А.КУПЕР



СПЕЦ

«ТЕПЕРЬ ЭТИМ ТОЖЕ МОЖНО ЗАНИМАТЬСЯ В ТЕМНОТЕ» – ПОД ТАКИМ СЛОГАНОМ ПРОХОДИТ ЕВРОПЕЙСКАЯ РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ GAME BOY ADVANCE SP. АКТИВИСТЫ ПОДПОЛЬНОГО ВНУТРИРЕДАКЦИОННОГО ДВИЖЕНИЯ GBA RESISTANCE ВЫНОСЯТ ВЕРДИКТ НОВОЙ СИСТЕМЕ ОТ NINTENDO /24



ОБЩИЙ ПРИВЕТ!

Считаю своим долгом принести извинения за нереализованный анонс – запустить дополнительный диск с первого майского номера оказалось невозможно. Из серии «по техническим причинам». Но! Слово мы сдержим – и в мае, в 10(139) номере, к вам обязательно придет дополнительный CD. Когда вы будете читать эти строки, свежий номер отправится в типографию, а мастер-компакты – на завод. И будет счастье. А в качестве компенсации за задержку мы представим еще пару приятных сюрпризов. Каких? Не скажу, ибо сюрприз обязан быть окружен ореолом тайны.

– ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ



ОБЗОР

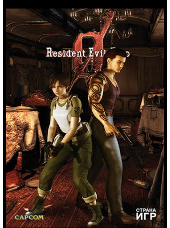
RESIDENT EVIL ZERO – ОДИН ИЗ НАИБОЛЕЕ ИНТРИГУЮЩИХ ПРОЕКТОВ ДЛЯ GAMECUBE, И ОН НАКОНЕЦ-ТО ДОБРАЛСЯ ДО ЕВРОПЫ. ДЛЯ ТЕХ, КТО НИКАК НЕ МОЖЕТ ВЫБРАТЬ МЕЖДУ RE И RE0 – НАША РЕЦЕНЗИЯ /56

ПОСТЕРЫ



AXLE RAGE

Летящий вдаль беспечный... демон?



RESIDENT EVIL ZERO

Полустанок смерти!

НА ОБЛОЖКЕ: Axle Rage – российская игра, разрабатываемая для PlayStation 2.

КИБЕРСПОРТ

ТАКТИКА & КОДЫ

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СТРАНА ИГР ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№9(138) май 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru главный редактор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru зам. глав. редактора
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru зам. глав. редактора
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бильдредактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru литературный редактор
Анна Заболотная trepa@gameland.ru корректор

CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Святослав Торик torick@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ
Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер
Вадим Бахлычев иллюстрация на обложке

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru менеджер
Алексей Попов popov@gameland.ru менеджер
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

PUBLISHER
Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 75 000 экземпляров

Цена свободная

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

«АКЕЛЛА» РАБОТАЕТ НАД ДИЗАЙНОМ КОРАБЛЕЙ ДЛЯ PIRATES OF THE BURNING SEA

Flying Lab Software сообщила, что в разработке ее новейшей MMORPG Pirates of the Burning Sea примет участие российская компания «Акелла». Flying Lab испытывает некоторый недостаток ресурсов, а потому решила по максимуму сконцентрироваться на геймплейных аспектах. С «Акеллой» же подписан контракт на дизайн и разработку трехмерных моделей кораблей времен XVIII века. Как известно, «Акелла» – признанный специалист в том, что касается морской тематики, а потому именно к ним решили обратиться Flying Lab с предложением о сотрудничестве. Кстати, действие Pirates of the Burning Sea разворачивается в Карибском бассейне – а уж со всем, что связано с этим регионом, российский разработчик знаком досконально. ■







NAMCO ХОЧЕТ ОБЪЕДИНИТЬСЯ С SEGA

Ситуация вокруг Sega становится все более запутанной. Namco обратилась (и не в первый раз) к руководству компании с предложением о слиянии двух именитых разработчиков. В данный момент рассматриваются детали подобного сценария. И при благоприятном исходе переговоров Namco рассчитывает в начале 2004 года объединиться с Sega.

Ситуация осложняется тем, что аналогичное соглашение вот-вот готовы заключить Sammy и Sega. Причем переговоры должны быть закрыты уже в мае-июне, после чего состоится голосование акционеров. И в случае положительного его исхода к октябрю две компании станут единым целым. Не ясно, готова ли Namco присоединиться к объединенной Sega-Sammy, или же в свете недавних событий Sega позабудет о жутковатом производителе пачинко. Второй вариант событий более вероятен. В частности из-за того, что в случае Sega-Sammy доминирующей компанией станет Sammy. А в случае Sega-Namco – скорее всего, Sega. Кроме того, подобное объединение приведет к образованию крупнейшего независимого игрового разработчика на территории Японии.

Вся эта неразбериха усугубляется еще и тем фактом, что Sega представляет интерес для Microsoft и Electronic Arts, серьезно настроенных купить часть компании. Или всю целиком. И они вполне могут вмешаться в процесс. Тем более что CSK, владеющая 22% акций Sega, готова избавиться от своей доли в компании и подыскивает подходящего покупателя. ■

КОРОТКО

▸ **MICROSOFT СНИЗИЛА** цену на Xbox в Европе. Если ранее приставка стоила 249 евро (159 фунтов в Великобритании), то теперь – 199 евро (129 фунтов в Великобритании). То есть Xbox теперь дешевле, чем PlayStation 2, и стоит ровно столько же, сколько и GameCube. Кроме того, Microsoft заявила, что, несмотря на снижение цен в Европе, в Азии подобные акции проводиться не будут.

▸ **В СЕРЕДИНЕ МАЯ** Nintendo of Japan выпустит battery pack повышенной вместительности для Game Boy Advance SP. Он рассчитан на 17.5 часов непрерывной игры. Кроме того, сообщается, что на данный момент продажи GBA SP составили: 800 тыс. в Америке и 400 тыс. в Европе. Nintendo планирует производить по 1.5 млн. экземпляров портативной системы в месяц.

▸ **ПО СООБЩЕНИЯМ REUTERS**, Nintendo снизила роялти-сборы с разработчиков для GameCube. Предлагая более выгодные условия, Nintendo надеется привлечь новые команды к созданию игр для своей платформы.

▸ **CAPCOM АНОНСИРОВАЛА** сиквел Maximo (идейного наследника Ghosts N' Goblins). Называться игра будет Maximo Vs. The Army of Zin и выйдет в Америке до конца 2003 года.

▸ **ПОДТВЕРЖДЕНО**, что WOW! Entertainment (одна из студий Sega) работает на сиквелом стародавнего Altered Beast. И готова выкатить его уже осенью. А Pseudo Interactive к началу 2004 года собирается предоставить новую часть Vectorman для PlayStation 2.

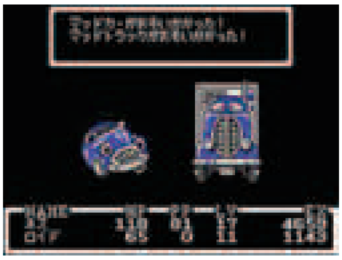
▸ **POLYPHONY DIGITAL ПЛАНИРУЕТ** включить в Gran Turismo 4 более двух тысяч (!) моделей автомобилей и 100 гоночных трасс. Онлайновые возможности позволят игрокам обмениваться машинами, а также устраивать сетевые гонки вчетвером. Впрочем, вся эта информация нуждается в дополнительном подтверждении.

PLAYSTATION 3 НЕ БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ CELL

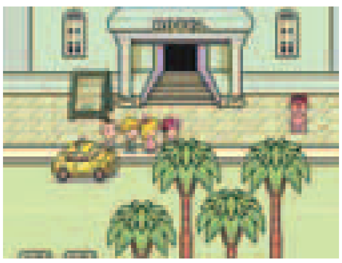
Кен Кутараги (Ken Kutaragi) – отдельно представлять которого не имеет смысла – сообщил, что PlayStation 3 не будет использовать чип Cell, разрабатываемый совместными усилиями Sony и IBM. Основная причина – Cell не будет готов раньше 2007 года, в то время как запуск PlayStation 3 ориентировочно намечен на 2005-2006 годы. Посему в приставке (или же многофункциональном развлекательно устройстве – это пока не ясно) будет использоваться другой чип. Sony уже объявила о готовности вложить $1.6 млрд. в разработку и производство полупроводников нового поколения. Ожидаются и другие финансовые инвестиции в организацию строительства заводов по производству процессоров. ■

ТРИ ЧАСТИ MOTHER ДЛЯ GAME BOY ADVANCE!

Nintendo объявила о том, что уже в конце июня в Японии выйдут две части (вероятно, в одном картридже) легендарной Mother для Game Boy Advance! Сейчас игры изо всех сил портируются на новую систему. Первая часть изначально дислоцировалась на NES. И даже была переведена на английский язык, но так никогда и не вышла за пределами Страны восходящего солнца. Хотя существуют тестовые версии картриджей этого варианта игры (называется он Earthbound) – жуткий раритет и отрада коллекционера. Mother 2 выходила в Америке на SNES и была названа... Earthbound (так как выпуск оригинальной первой части был все же отменен). Хотелось бы надеяться и на релиз GBA-варианта и на Западе.
Впрочем, сногсшибательные новости на этом не заканчиваются. Мегадолгострой Mother 3 (который планировалось выпустить еще на Nintendo 64 в эпоху ее расцвета!) воскрешен и также готовится (в данном случае дорабатывается и адаптируется) к последующему релизу на Game Boy Advance! Продюсер серии – Сигесато Итои (Shigesato Itoi) – сообщил, что с течением времени у него изменился подход к играм. И если раньше его перфекционизм и маниакальная страсть к переусложнению привели к отмене Mother 3, то сейчас он немного поутих и приводит игру в более-менее приспособленный к нуждам современного геймера вид. Итои-сан отметил, что «люди больше не прогуливают работу и не пренебрегают сном для того, чтобы поиграть». А потому он старается сделать Mother 3 более дружественной, более играбельной и меньше акцентировать внимание на визуальной стороне дела. С нетерпением ждем подробностей. ■









TALES OF SYMPHONIA ДЛЯ GAMECUBE

Namco представила новую часть серии Tales of..., которая, как и предполагалось, носит название Tales of Symphonia и выйдет на GameCube. Разработка началась еще два года назад – одновременно с Tales of Destiny 2. Над игрой трудится команда, создававшая Tales of Eternia. Помимо любопытного графического оформления, игра представит обновленную систему битв и некую схему взаимоотношение внутриигровых персонажей. Предположительно местами это будет немного смахивать на то, что было реализовано еще в Baldur's Gate, – только на гораздо более высоком уровне. Релиз запланирован на лето этого года (для Японии). В ближайшее время ждите от нас подробностей. ■

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ В ЯПОНИИ ЗА 2002 ФИНАНСОВЫЙ ГОД

(С 1 АПРЕЛЯ 2002 ГОДА ПО 31 МАРТА 2003 ГОДА)

НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА	ПРОДАЖИ
1 POKEMON SAPPHIRE	POKEMON	GBA	2.097.129
2 POKEMON RUBY	POKEMON	GBA	2.046.415
3 FINAL FANTASY X-2	SQUARE	PS2	1.837.887
4 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6	KONAMI	PS2	1.093.635
5 SHIN SANGOKU MUSOU 3	KOEI	PS2	1.015.985
6 TALES OF DESTINY 2	NAMCO	PS2	833.877
7 SHIN SANGOKU MUSOU 2 MUSHODEN	KOEI	PS2	778.782
8 MARIO PARTY 4	NINTENDO	GC	762.003
9 SUPER MARIO SUNSHINE	NINTENDO	GC	690.596
10 KIRBY STAR: FOUNTAIN OF DREAMS	NINTENDO	GBA	648.513
11 LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER	NINTENDO	GC	631.234
12 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION	KONAMI	PS2	618.767
13 SD GUNDAM G GENERATION NEO	BANDAI	PS2	570.100
14 TORUNEKO'S GRAND ADVENTURE 3: MYSTERIOUS DUNGEONS	ENIX	PS2	533.692
15 DRAGON BALL Z: BUDOKAI	BANDAI	PS2	529.086
16 TAIKOU NO TETSUJIN	NAMCO	PS2	515.456
17 RACHET & CLANK	SONY	PS2	509.128
18 STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME	ENIX	PS2	452.105
19 ROCKMAN EXE 3	CAPCOM	GBA	441.263
20 JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 9	KONAMI	PS2	431.291
21 DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	PS2	427.053
22 KINGDOM HEARTS	SQUARE	PS2	403.707
23 UNLIMITED: SAGA	SQUARE	PS2	401.423
24 MY SUMMER 2: CHAPTER OF SEA	SONY	PS2	400.506
25 FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE	SQUARE	GBA	395.382
26 MOMOTAROU DENTETSU 11	HUDSON	PS2	395.197
27 MS GUNDAM: GIREN'S AMBITION - INDEPENDENCE WAR	BANDAI	PS2	384.736
28 MOBILE SUIT GUNDAM: LOST WAR CHRONICLES	BANDAI	PS2	383.903
29 GENSO SUIKODEN III	KONAMI	PS2	367.865
30 SUPER MARIO ADVANCE 3: YOSHI'S ISLAND	NINTENDO	GBA	367.135
31 KINGDOM HEARTS FINAL MIX	SQUARE	PS2	351.407
32 BIOHAZARD 0	CAPCOM	GC	327.198
33 THE 2ND SUPER ROBOT TAISEN ALPHA	BANPRESTO	PS2	322.058
34 KAMAITACHI 2	CHUN SOFT	PS2	313.787
35 LEGEND OF STAFI	NINTENDO	GBA	311.455
36 DRAGON QUEST MONSTERS 1 & 2	ENIX	PS ONE	307.455
37 FROM TV ANIMATION: GRAND BATTLE 2	BANDAI	PS ONE	296.650
38 ACTUAL COMBAT PACHISLOT KING OF BEAST S	SAMMY	PS2	290.902
39 LUPIN THE 3RD: LEGACY OF THE MAGICIAN KING	BANPRESTO	PS2	290.287
40 HAMTAROU 3: LOVE ADVENTURE	NINTENDO	GBA	289.440
41 SARUGETCHU 2 (APE ESCAPE 2)	SONY	PS2	288.841
42 SUPER ROBOT TAISEN R	BANPRESTO	GBA	271.150
43 STARFOX ADVENTURES	NINTENDO	GC	255.535
44 NECHU PROFESSIONAL BASEBALL 2002	NAMCO	PS2	254.763
45 SHINOBI	SEGA	PS2	242.734
46 YU-GI-OH DUEL MONSTERS 7: THE DUELCITY LEGEND	KONAMI	GBA	236.490
47 DARK CHRONICLE	SONY	PS2	235.917
48 .HACK VOL. 1//INFECTION EXPANSION	BANDAI	PS2	232.467
49 FROM TV ANIMATION: TREASURE BATTLE	BANDAI	GC	222.098
50 SHIN MEGAMI TENSEI III: NOCTURNE	ATLUS	PS2	219.020

ПРИМЕЧАНИЕ
В случаях с Kingdom Hearts и From TV Animation: Grand Battle 2 указаны только продажи за истекший финансовый год. Релизы обеих игр состоялись раньше, и общие тиражи составили 819.617 и 584.301 соответственно.

КОРОТКО

КОМПАНИЯ ACCESS, разработавшая для PlayStation 2 интернет-браузер NetFront, сотрудничает с Adobe. Цель – включить поддержку Adobe Acrobat в NetFront для того, чтобы пользователи могли пользоваться документами в формате PDF.

SEGA АНОНСИРОВАЛА, что Sega GT Online разрабатывается эксклюзивно для Xbox. Игра будет поддерживать до шести игроков одновременно. Всего в Sega GT Online будет 160 автомобилей из различных временных периодов (от 60-х годов до современных спортпрототипов).

В СВОЕМ ФИНАНСОВОМ отчете компания Ubi Soft упомянула несколько абсолютно новых, ранее не анонсированных проектов. Среди них Tom Clancy's Ghost Recon 2 и, что самое главное, Tom Clancy's Splinter Cell: Shadow Strike – очевидно, сиквел суперуспешного Splinter Cell.

ELECTRONIC ARTS ПОДАЛА в суд на 23 бывших работников компании, ранее занимавшихся играми из серии Medal of Honor. Утверждается, что когда специалисты покинули Electronic Arts и решили основать собственную студию Sparks Entertainment, они прихватили с собой ряд внутренних документов и фрагментов кода.

SEGA OF AMERICA анонсировала первый со времен Sega Saturn абсолютно новый проект (то есть не сиквел или что-то в этом роде) от Sonic Team. Игра называется Billy Hatcher and the Giant Egg, выйдет на GameCube, по жанру – платформер.

HUDSON ВЫПУСТИТ ДВЕ новые части классических проектов древности: новые Star Soldier и Lode Runner. Обе в 3D, но с той же концепцией, что и раньше. В Японии игры выйдут 10 июля. Платформа – GameCube.

ДЖЕФФ КРАММОНД – создатель серии Grand Prix и легенда игрового мира – работает над Stunt Car Racer Pro. Это рабочее название новой инкарнации классической Stunt Car Racer (Commodore 64). Издатель пока не объявлен.

CAPCOM ЗАКРЫВАЕТ 20% СВОИХ ПРОЕКТОВ

Capcom решила пересмотреть политику выпуска игр в 2003 году в связи с серьезным увеличением убытков за истекший финансовый год. Компания рассчитывала потерять за этот период $106 млн., но прогнозы не оправдались – в итоге убытки составили $163 млн. В частности, это обусловлено недостаточно удовлетворительными продажами флагманских тайтлов. Например, Resident Evil Zero разошелся тиражом в 1.12 млн. экземпляров, тогда как ожидалось продать 1.42 млн. Devil May Cry 2 продался в размере 1.40 млн. копий против планировавшихся 1.66. Не добрались до нужного рубежа и Clock Tower 3, P.N.03, Breath of Fire V и Chaos Legion. В результате компания приостановила разработку 18 проектов (порядка 20% текущей продукции). По слухам, в их число попал даже онлайновый роботосимулятор для Xbox – Tekki Online (он же Steel Battalion Online). ■


SAMSUNG
ELECTRONICS
Интегрированные решения
для бизнеса
КОМПЬЮТЕРЫ
И СЕРВЕРЫ
X-RING
С МОНИТОРОМ №1
SyncMaster
ИНТЕГРИРОВАННЫЕ РЕШЕНИЯ
ДЛЯ КОРПОРАТИВНЫХ СЕТЕЙ
www.x-ring.ru
www.x-net.ru

АТАКА НА НАСИЛИЕ

Американские сенаторы Джо Либерман и Сэм Браунбэк собираются внести на рассмотрение в Сенат США закон о выделении средств на изучение влияния СМИ и развлечений на детей. Либерман не преминул лишний раз проехаться по Grand Theft Auto III, ставшей самой продаваемой игрой для PlayStation 2. «Игру, которая связывает секс и насилие и поощряет игрока к унижению и убийству женщин, нельзя оправдать ничем. Но помимо того, что игра разрушает наши ценности, мы должны знать, способствует ли она развитию женоненавистнических взглядов у молодежи». Если закон будет принят, то в Национальном институте здоровья начнется программа, которая попытается выявить степень разрушительного влияния жестоких игр на неокрепшие детские умы.

Вскоре после этого, сенат штата Вашингтон (на всякий случай поясним – это штат, где находится город Сиэтл) принял законопроект, по которому за продажу или прокат игр, изображающих сцены насилия, будет взиматься штраф в размере $500. Ожидает подписание законопроекта губернатором. IDSA (Interactive Digital Software Association) выразила свой протест, заявив, что подобные документы являются формой цензуры. ■

ТИТАНИЧЕСКИЙ ADD-ON

В недрах Ensemble Studios кипит работа над expansion pack для стратегической игры Age of Mythology, получившей название Age of Mythology: The Titans. В выходящем осенью дополнении игроки смогут обнаружить Атлантов – новую «расу», среди юнитов которой, как и гласит название, окажутся персонажи гигантского размера, а также прилагающуюся к ней синглплеерную кампанию о двенадцати миссиях. Также «Титаны» порадуют (или не порадуют – это уж как получится) игроков двенадцатью новыми божественными возможностями (god powers), десятью мифологическими и восемнадцатью человеческими юнитами – тоже новыми, разумеется. Божественные возможности Атлантов можно будет использовать многократно, в отличие от всех прочих, доступных игроку лишь однажды; также Атлантская братия сможет апгрейдить простых человечков до уровня героев.

А недавно Ensemble Studios выпустили бесплатную официальную синглплеерную кампанию для Age of Mythology, называющуюся The Golden Gift. Сюжет вещает о том, как братья-гномы Брокк и Эйтри встретились с богом Локи. Все удовольствие состоит из четырех миссий, весит около одиннадцати мегабайт и доступно для скачивания с сайта Microsoft. ■



МОБИЛЬНАЯ ULTIMA ONLINE

Electronic Arts заключила контракт с компанией Dwango на выпуск в Японии версии Ultima Online для... мобильных телефонов. Интерфейс представляет собой смесь из Web и Java – первое отвечает за создание персонажей и торговлю, второе – за путешествия и битвы. Все основные фичи PC-версии присутствуют и в мобильной, а стоить это удовольствие будет порядка двух с половиной долларов в месяц. ■

ТРУБА ЗОВЕТ

Activision объявила о запуске нового бренда под названием The Call Of Duty. Под этой маркой выйдет целая серия игр жанра action, посвященных, естественно, военным действиям во всем их разнообразии. В настоящее время в разработке находится первая игра серии, посвященная Второй мировой войне, а игрок может войти в роль как британского коммандо, так и американского парашютиста или русского пехотинца. Названия у проекта пока нет, а разрабатывает его недавно образованная студия Infinity Ward, в которой, как утверждается, работает «не меньше двадцати двух» разработчиков нашумевшей игры Medal of Honor: Allied Assault

«The Call Of Duty предложит игрокам самое достоверное, напряженное и реалистичное ощущение присутствия в первых рядах на поле боя на месте простого солдата», – утверждает вице-президент Activision по глобальному бренд-менеджменту Дасти Уэлч, и пока нет оснований ему не верить. Оснований верить, впрочем, тоже нет. ■

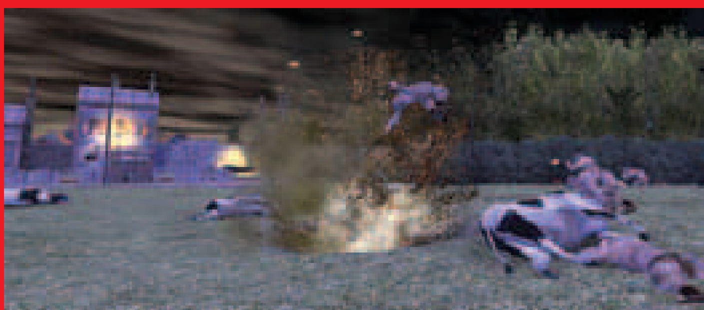


ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ (С 1 ПО 15 МАЯ 2003 ГОДА)

PC

2	BIG MUTHA TRUCKERS
2	MISTMARE
2	AIRLINE TYCOON 2
2	EVE ONLINE: THE SECOND GENESIS
2	WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND
2	BLOODRAYNE
2	ROBOCOP
9	MEDIEVAL TOTAL WAR - VIKING INVASION
9	ROLLERCOASTER TYCOON 2
9	STARSHIPS UNLIMITED: DIVIDED GALAXIES
9	UNCOMMON VALOUR: CAMPAIGN FOR THE SOUTH PACIFIC
9	VIETNAM MED EVAC
15	ENTER THE MATRIX

PLAYSTATION 2

2	BLOODRAYNE
2	MIDNIGHT CLUB II
2	MOTO GP 3
15	ENTER THE MATRIX

XBOX

2	PROJECT ZERO
2	NBA STREET 2
9	STAR WARS - THE CLONE WARS
9	MOTO GP2
9	TAO FENG
9	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
15	ENTER THE MATRIX

GAMECUBE

2	SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS
2	NBA STREET 2
2	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
2	GAMECUBE PLATINUM CONSOLE + LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER PACK
9	BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
9	SHREK SUPER PARTY

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ (С 1 ПО 15 МАЯ 2003 ГОДА)

PC

1	ESCAPE FROM ALCATRAZ
1	EMPIRE OF MAGIC
6	EVE ONLINE: THE SECOND GENESIS
6	ROLLERCOASTER TYCOON 2: WACKY WORLDS
6	MEDIEVAL: TOTAL WAR - VIKING INVASION
6	DAY OF DEFEAT
12	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
13	THE SIMS SUPERSTAR EXPANSION PACK
14	ENTER THE MATRIX
14	BLITZKRIEG
14	ELDER SCROLLS III: BLOODMOON
15	ELITE FORCES NAVY SEALS: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION
22	COLIN MCRAE RALLY 3
28	NBA STREET VOL. 2
29	CHESSMASTER
29	CHOPLIFTER: SEARCH AND RESCUE

PLAYSTATION 2

21	LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

XBOX

1	STAKE
5	FINDING NEMO
6	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
10	AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS
14	ENTER THE MATRIX
15	RENT A HERO NO. 1

GAMECUBE

5	FINDING NEMO
13	LOST KINGDOMS II
14	ENTER THE MATRIX
15	HIGH HEAT BASEBALL 2004

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ПЛАНЕТАРИЙ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»



В находящейся сейчас на стадии бета-тестирования онлайновой ролевой игре Star Wars Galaxies: An Empire Divided игроки смогут побывать в числе прочих и на планете Dantooine, сообщили на днях пресс-службы компаний LucasArts и Sony Online. Там они встретятся с диким народом Дантари, полюбуются на многочисленных оккупантов Империи и пообщаются с небольшой группой контрабандистов, ведомых злобным crime lord'ом. Смысл же высказываний сотрудников LucasArts сводится к тому, что планета Дантуин даст геймерам возможность поучаствовать в эпических битвах, открыть новые повороты сюжета и обнаружить множество интереснейших мест. ■



ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Midway Games без лишней скромности обнародовала свои планы – ни много ни мало произвести революцию в жанре спортивных игр. Делать это компания собирается при помощи новых частей своих давнишних серий NFL Blitz и NHL Hitz, которые зовутся соответственно NFL Blitz Pro и NHL Hitz Pro. Ранее эти серии славились лихим аркадным геймплеем, однако после масштабного исследования рынка Midway вознамерилась расширить аудиторию, а посему обе заявленных игры будут отличаться реалистичностью происходящего на экране, достоверностью имен игроков, названий команд и стадионов и строгим соответствием правил в игре правилам реальных соревнований. «Мы всегда находились в уголке аркадных спортивных игрушек, но сейчас мы собираемся предложить идеальную смесь из реализма и экшна гораздо более широкой аудитории», – заявил Джон Дин, вице-президент Midway. ■

КОРОТКО

▸ **CAPCOM ОПРОВЕРГЛА** слухи о том, что в ближайшее время она планирует портировать Resident Evil Zero с GameCube на другие платформы.

▸ **TECMO ПЛАНИРУЕТ** выпустить Dead or Alive 4 лишь к концу 2004 года. Осенью же 2003 года на прилавках появится Dead or Alive Code: Kronos. Кроме того, стало известно, что бюджет фильма по мотивам Dead or Alive составит $30 млн., а над сценарием работает Дж. Ф. Лоутон (J.F. Lawton), в послужном списке которого «Красотка» (Pretty Woman) и «В осаде» (Under Siege). Возможно, на экранах картина появится одновременно с Dead or Alive 4.

▸ **КОМПАНИЯ «НОВЫЙ ДИСК»** объявила о подписании контракта с российской компанией Shamrock Games на локализацию, издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии игры AquaDigger. Ориентировочные сроки выхода – май 2003 года.

▸ **ИЗДАТЕЛЬСТВО UBI SOFT** проводит в России акцию, посвященную выходу Tom Clancy's Spilinter Cell. В каждую сотую коробку игры с русской инструкцией будет вложен призовой купон, дающий право на получение специального приза! Главной наградой будет поездка во Францию и возможность лично пообщаться с разработчиками игры.

▸ **ACTIVISION СООБЩИЛА**, что в озвучке True Crime: Streets of LA примут участие такие звезды, как Кристофер Уокен (Christopher Walken) и Гэри Олдмен (Gary Oldman).

КОРОТКО

▸ **ADD-ON AMERICAN CONQUEST**: Fight Back! не будет требовать для нормального функционирования оригинальной версии American Conquest и предложит покупателям новый режим игры и пять играбельных наций, не говоря уже о полусотне юнитов, десятке мультиплеерных карт и двадцати пяти синглплеерных миссиях, разделенных на девять кампаний.

▸ **ГРУППА ДОБРОВОЛЬЦЕВ**, сокрывшаяся под названием MythDevelopers, выпустила патч к Myth III: The Wolf Age, и это спустя полтора года после выхода выхода игры. Патч лечит более сорока ошибок игры, а также добавляет в третью часть некоторые фичи из первых двух.

ПЛАНЕТА ЗАКРЫТА НА КАРАНТИН

Французы из молодой компании Gaming Side анонсировали футуристический экшн Hill Project. Завязка лихого сюжета вкратце заключается в следующем: Землю поразил некий чудовищный вирус, в результате чего всю планету закрыли на карантин, а немногочисленное здоровое население отправили в космос и на Луну. Поскольку на Земле есть масса необходимых материалов, которые невозможно добыть на Луне (а в открытом космосе – тем более), то ученые в срочном порядке придумывают вакцину, благодаря которой рабочие могут на некоторое время вернуться на Землю, дабы эти самые материалы добыть. Однако побочный эффект вакцины заключается в том, что ее применение сокращает реципиенту жизнь всего до нескольких недель. С какой стороны к этому сюжету разработчики умудрились прицепить экшн с дронами, боссами-гигантами, астероидными полями и, тем более, псевдоролевой системой с экипировкой и уровнями – пока не очень понятно. Собственно, кроме сюжета понятно пока только то, что игра точно выйдет на PC и, возможно, на PlayStation 2 и Xbox. Когда – будет сообщено позже. ■






Tom Clancy's
SPLINTER
CELL™

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Primal (сигнальный выпуск)	72
2	Headhunter	18
3	Mortal Kombat: Deadly Alliane	16
4	Devil May Cry 2	14
5	Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	13
6	Lord of the Rings: The Two Towers	13
7	Grand Theft Auto: Vice City	12
8	Devil May Cry (Platinum)	11
9	Tom and Jerry in War of the Whiskers	11
10	Tenchu: Wrath of Heaven	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия)	16
2	Command & Conquer: Generals	15
3	The Sims Deluxe Edition	15
4	Postal 2	14
5	Блицкриг	14
6	The Sims: Unleashed	13
7	SimCity 4	12
8	Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	11
9	Empire Earth (русская версия)	10
10	Need for Speed: Hot Pursuit 2	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Опустошение	49
2	Postal 2	41
3	Блицкриг	30
4	Delta Force: Black Hawk Down	23
5	Противостояние: Азия в огне	17
6	Падал прошлогодний снег	14
7	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	13
8	Grand Theft Auto 3	12
9	Max Payne	12
10	Отряд Дельта: Операция Спецназ	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1,5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6,5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8,5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ | СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ | СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Championship Manager 4**	**Eidos**
2	**Freelancer**	**Microsoft**
3	**Command & Conquer: Generals**	**Electronic Arts**
4	Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic
5	The Sims	Electronic Arts
6	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
7	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
8	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield	Red Storm
9	Anno 1503: The New World	Electronic Arts
10	SimCity 4	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Tom Clancy's Splinter Cell**	**Ubi Soft**
2	**Primal**	**SCEE**
3	**Devil May Cry 2**	**Capcom**
4	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
5	The Sims	Electronic Arts
6	The Getaway	SCEE
7	FIFA Football 2003	Electronic Arts
8	Metal Gear Solid 2: Substance	Konami
9	Grand Theft Auto 3 Platinum	Take-Two
10	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Metroid Prime**	**Nintendo**
2	**The Sims**	**Electronic Arts**
3	**Super Monkey Ball 2**	**Sega**
4	Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts
5	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
6	Resident Evil Zero	Capcom
7	Sonic Mega Collection	Sega
8	Super Mario Sunshine	Nintendo
9	Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts
10	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**The Sims**	**Electronic Arts**
2	**Tom Clancy's Ghost Recon**	**Red Storm**
3	**Halo: Combat Evolved**	**Microsoft**
4	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts
5	Gear Solid 2: Substance	Konami
6	Kung Fu Chaos	Microsoft
7	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
8	Project Gotham Racing	Microsoft
9	State of Emergency	Rockstar
10	Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	**.hack vol. 4//Absolute Encirclement**	**Bandai**	**PS2**
2	**Dragon Quest Monsters: Caravan Hearts**	**Enix**	**GBA**
3	**Nechu Professional Baseball 2003**	**Namco**	**PS2**
4	Naruto	Tomy	GC
5	Made in Wario	Nintendo	GBA
6	The 2nd Super Robot Taisen Alpha	Banpresto	PS2
7	Final Fantasy X-2	Square	PS2
8	Taikou no Tetsujin: Doki! Shinkyoku Darakeno Haru Matsuri	Namco	PS2
9	DoDonPachi Daioujyo	Arika	PS2
10	Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo	GBA

КОММЕНТАРИИ

.hack vol. 4//Absolute Encirclement за неделю разошелся тиражом в 80 тысяч копий. Вообще этот сериал неожиданно для самой Bandai стал пользоваться нешуточной популярностью. Первый том .hack вот даже прописался в топ самых продаваемых игр на территории Японии: 230 тысяч для такого проекта – не шутка.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

Lords of EverQuest – это не add-on или expansion pack, это полноценная игра на основе мира EverQuest. Причем не просто игра, а RTS. В Sony Online Entertainment утверждают, что игра произведет революцию в застоявшемся жанре стратегий реального времени, сочетая в себе мифы и легенды EverQuest с новаторской игровой динамикой. Известно, что LoE будет в том числе и синглплеерной, игрок сможет залезть в шкуру одного из пятнадцати лордов Атоники, присоединившись таким образом к одной из трех сторон, и отметелить представителей остальных двух. Разумеется, будут и ролевые элементы – абсолютно все юниты в игре набирают опыт и растут над собой. Также обещаны масштабные битвы с участием сотен юнитов, высокополигонные модели, великолепный геймплей, недостижимый для конкурентов уровень графики и все в таком духе. ■







КОРОТКО

▸ **ИЗВЕСТНЫЙ РЭППЕР** Шон «P. Diddy» Комбс через пресс-службу своей компании объявил о том, что он начал работу над игрой с самим собой в главной роли. Это tycoon-подобный проект, в котором нужно будет создать мощный звукозаписывающей конгломерат со всеми сопутствующими вещами.

▸ **POSTAL 2** от Running With Scissors и Whiptail Interactive стала первой игрой, получившей ESRB-рейтинг Intense Violence. Рейтинг же «M», которого также удостоилась Postal 2, доводит до сведения покупателей, что игра содержит недетский юмор, «взрослую» лексику, использование наркотиков, кровь и насилие.

▸ **ПОСЛЕ ПЯТИ ЛЕТ**, проведенных в Black Isle Studios, президент Фиргас Уркуарт (Feargus Urquhart) покидает компанию. Причины отставки не называются.

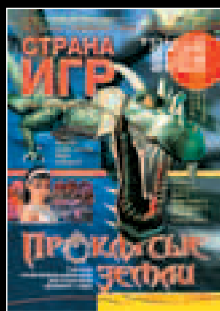
FLASHBACK

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

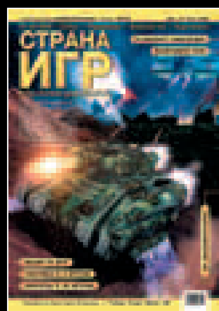
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Арт на обложке #(9)114, запечатлевший суетящихся людей с огнестрельным оружием, явно нельзя записать в список очень уж удачных находок «Страны Игр». Зато внутри скрывался материал по Counter-Strike: Condition Zero – игре, которую народ тогда ждал с нетерпением. И, в общем, до сих пор ждет.
Но это все мелочи по сравнению с эпохальными ревью-материалами, которые можно раскопать в соответствующем разделе. Перестукин выдал мегаэксклюзивный обзор Runaway… а релиз в итоге был отложен на долгое, долгое время – локализационная эпопея растянулась на непредсказуемый срок. Там же ищите вскрытие Virtua Fighter 4 от Агента Купера и отчет о незабываемом Freedom Force (все от того же Переса). Ну и материалы по State of Emergency и «пошаговой гонке» Moto GP2 от автора этих строк – написано это все было в весьма непростое для него время. ■

Так как буквально пару дней назад я закончил написание обзора многострадальной Resident Evil Zero, не могу не обратить внимание наших читателей на присутствующий в номере превью-материал по этой игре от Бориса Романова. Тогда игра еще готовилась для Nintendo 64 – на дворе ведь был 2000 год. Названия GameCube в природе не существовало, а Nintendo лишь нашептывала о готовящемся Dolphin. Как в то время выглядела игра, можно, кстати, посмотреть, открыв обзор в текущем номере журнала. Ностальгическое настроение обеспечено. Но не ленитесь полистать #9(66). Есть о чем вспомнить. Обзоры MDK2, StarLancer, Force Commander и моего персонального фаворита Ridge Racer V. О последнем, кстати, я наверняка еще напишу в одном из грядущих «СИ». Даже если для этого нужно будет придумать отдельную рубрику. А если серьезно, то вспомнить этот launch title для PS2 действительно было бы неплохо. ■

Пять лет назад вышел StarCraft! В #9(24) вы, соответственно, можете прочитать обзор этого мегахита. Обзор, с которым связан ряд интереснейших историй. Автор материала – Дмитрий Эстрин – достаточно жестко проехался по многочисленным недостаткам проекта, хотя и высоко оценил старания Blizzard, выставив солидную оценку. Но безумные фанаты игры, которые в то время плодились как тараканы, закидали Диму абсолютно сумасшедшими письмами. Что-то вроде: «Как вы можете говорить, что в StarCraft устаревшая графика?! Она великолепна!». И никакие увещевания Димы (а доходило вплоть до разбора скриншотов в графических редакторах!) не влияли на упертую публику. Были даже такие заявления: «Да, Дима вы все правильно и доходчиво объяснили. Все так и есть. Но я с вами все равно не согласен – это ж StarCraft!!!». Ужас просто. ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С (для PC-версии), не объявлен (для PS2-версии)
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Акелла ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

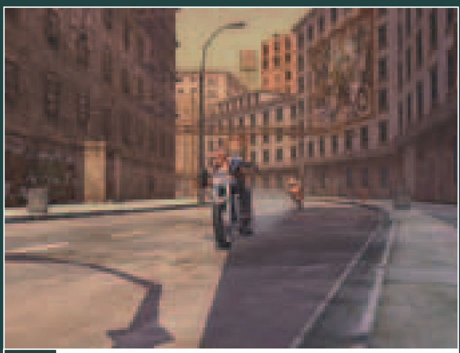


AXLE RAGE
(НОЧНОЙ ВОЛК)

22 марта состоялось давно ожидаемое: компания «Акелла» впервые на родных просторах анонсировала игровой проект одновременно для PlayStation 2 и PC. Мы побывали в офисе отечественного PS2-разработчика и разузнали горячие подробности относительно Axle Rage.



Если 3D-Realms не может дать людям Дюка Нюкема, его даст людям «Акелла».



Нейлсдейл в своем первоначальном варианте смахивает на первый уровень Devil May Cry 2.



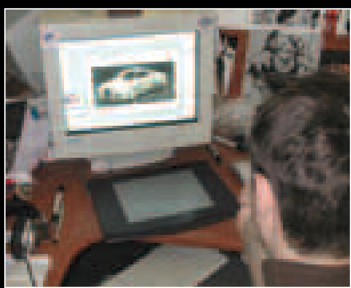
Ключевой сценой демонстрационного ролика стал хитрый маневр Акселя, который тот проворачивает, чтобы стряхнуть «с хвоста» одного из преследователей, разъезжающих на скоростных спорт-байках.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

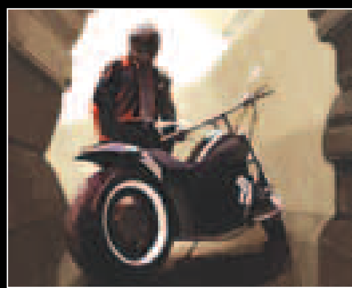
Первое и главное: несмотря на представленный на КРИ 2003 трейлер и функционирующую демо-версию, а также уверенную победу в номинации «лучший консольный проект», игра все-таки находится на ранней стадии разработки. Демо достаточно «сырое», из числа тех, что зарубежные разработчики берегут как зеницу ока и пришельцам со стороны не показывают – опасаясь, как бы пресса не восприняла готовящийся проект неадекватно. Мы благодарны «Акелле» за доверие: плейтест, который нам организовали сотрудники компании, дал возможность оценить вектор, общее направление проекта – а впечатления от получасового сеанса игры дополнила беседа с продюсером Андреем Белкиным.

BLADE THROTTLE

Axle Rage (как раз в день нашего визита стало известно его российское название, «Ночной волк») – кинематографичный трехмерный боевик в научно-фантастическом антураже с байкером-крутояром в главной роли. Киберпанковые пейзажи в духе Blade Runner смешаны здесь с эстетикой Full Throttle – микс выходит вполне оригинальный, хотя оценить его мы смогли пока только на вдохновляющих концепт-иллюстрациях: в текущей демо-версии, как говорят авторы, «город еще не тот». Имеется в виду, что здания и сопутствующий антураж «не совсем соответствуют»: вместо улиц с ультрасовременной хайтек-архитектурой в стиле



Syndicate игровой «пятачок» представляет собой кусочек достаточно обыденного городского пейзажа, какового, вполне возможно, вы можете наблюдать у себя за окном. Делалось это намеренно, в целях экономии времени, чтобы гости КРИ могли потестировать хоть какую-то рабочую версию. На E3 поедет уже совсем другое демо, где мегаполис Нейлсдейл (Nailsdale) будет воплощен в полном соответствии с видением художников.



БАЙКЕР НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

На сегодняшний день наиболее проработанная составляющая игры – сюжет. Андрей обрисовал нам концепцию в общих чертах: будущее, постапокалипсис, контроль над районами города удерживают разные преступные группировки, силы правопорядка с грехом пополам удерживает позиции только в благополучном центре – но и туда, где под сенью недостроенной башни муници-

СУДЬБА АКСЕЛЯ

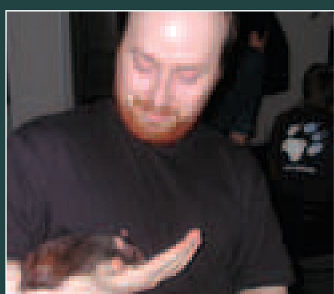
«АКЕЛЛА» В ПОИСКЕ

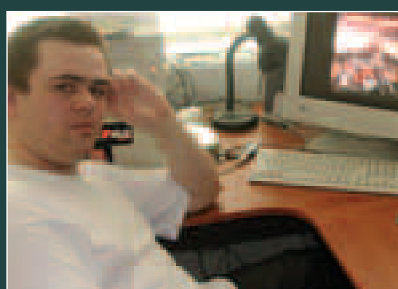
Издавать PC-версию «Ночного волка» в России точно будет фирма «1С», а вот насчет PS2-варианта пока ничего не известно. Не исключено даже, что «Акелла» сама займется изданием здесь собственной игры, получив от SCEI соответствующий статус. Западный издатель должен определиться совсем скоро, на E3. Возможно, он захочет внести в Axle Rage какие-то серьезные изменения – в этом случае мы обязательно о них расскажем. В любом случае, проект совершенно точно не появится на прилавках в этом году, даже в рождественский сезон.

АРТПОДГОТОВКА

ВНЕШНИЙ ВИД ПРОЕКТА

Оформлением игры занимаются такие художники, как именитый Андрей Иванченко (Angry, один из лучших иллюстраторов НФ-произведений в стране) и стремительно набирающий популярность Вадим Бахлычев (Молотов, рисовавший обложки для недавних номеров «СИ») – оба они параллельно заняты в команде «Корсаров».



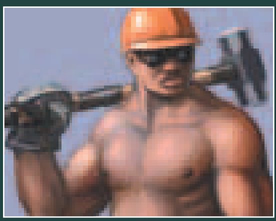


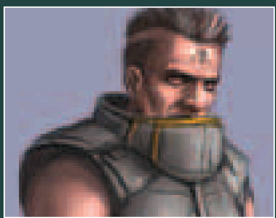


Вторая игровая локация, представшая перед взором гостей КРИ'2003, – портовые склады, где Аксель уверенно нагоняет страх на мирных с виду мотоциклистов.

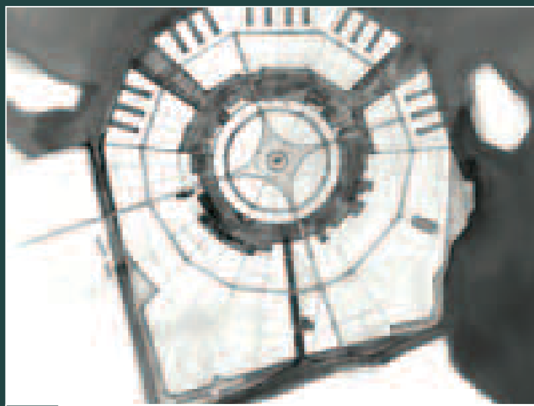


Пожалуй, самое наглядное доказательство существования играбельной PS2-версии «Ночного волка».









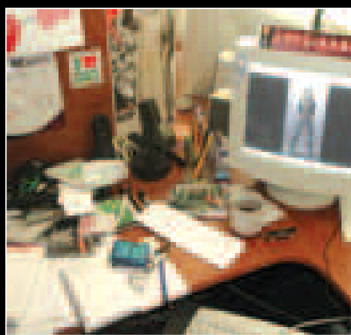
Набросок Нейлсдейла с высоты птичьего полета демонстрирует почти триумф симметрии в планировке.

РУКОПАШНАЯ

НЮАНСЫ БОЕВОГО РЕЖИМА

О боях на мотоциклах пока говорить преждевременно, а вот особенности «пеших» драк мы уже изучили. Устроить потасовку можно только с теми персонажами, которые этого хотят – многие встречные предпочтут спастись бегством, заметив пудовые кулаки Акселя. В отличие от The Getaway, акцент сделан не на перестрелки, а на рукопашную; герой постоянно находится в контакте с противником. Есть набор базовых ударов, их можно объединять в комбо, обещаны некие добивающие движения сродни Fatality из Mortal Kombat. Разрабатывается система захватов и бросков, спецприемы с использованием Миро. На момент написания материала разработчики еще экспериментируют с боевой камерой, подыскивая наиболее удачный ракурс демонстрации схваток.

палитета фешенебельные жилые кварталы чередуются с шикарными торговыми комплексами, тоже просачивается зараза с диких полуразрушенных окраин-фавел, где закон вершит тот, у кого пушка побольше, реакция получше, а мотоцикл покруче. Вообще, мотоцикл – в отличие от других заложенных в игру средств передвижения вроде автомобилей – универсален, ведь он позволяет не только добраться из пункта А в пункт В, но и разобраться попутно со всеми страждущими. Иначе говоря, бой можно вести не только на своих двоих, но и оседлав верного железного коня. Моментально на ум приходит Road Rash, но Андрей замечает, что проект «Акеллы» выгодно отличается от детища EA: поединки на колесах тут планируется вести в полностью трехмерной среде. С одной стороны, это даст большую свободу, с другой – поставит ряд серьезных задач в области геймплея. Надеемся, что авторам с честью удастся их решить, став в своем роде первопроходцами: никто до сих пор не пытался реализовать что-то подобное на высоком уровне. Хотя бы приблизительно оце-

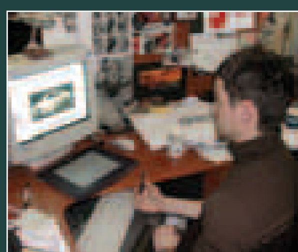




ПРОМДИЗАЙН БУДУЩЕГО

РАБОТАЕТ КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО «АКЕЛЛЫ»

Главный художник Антон Гречко колдует в Photoshop над дизайном футуристичного автомобиля – из числа тех, что будут носиться по улицам центральной части Нейлсдейла. Готовый рисунок отправится 3D-моделлерам, которые воплотят его в полигонах. Интересно, что рабочее место художника украшают не только фотографии спортивных мотоциклов, очевидно, использующиеся в качестве справочного материала, но и наброски персонажей Metal Gear Solid от Йодзи Синкавы.



ВООБЩЕ, МОТОЦИКЛ – В ОТЛИЧИЕ ОТ ДРУГИХ ЗАЛОЖЕННЫХ В ИГРУ СРЕДСТВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ВРОДЕ АВТОМОБИЛЕЙ – УНИВЕРСАЛЕН

нить этот режим мы не смогли: в демо-версии драться можно было исключительно спешившись, бодро отвешивая комбо настойчивым противникам.

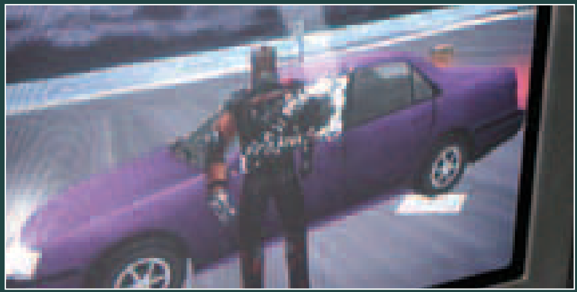
ПРИЗНАКИ НАЛИЦО

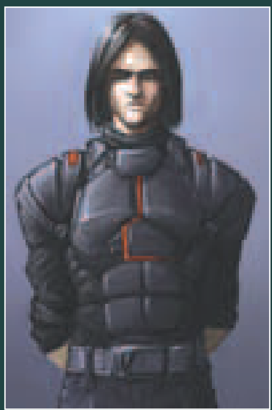
Вернемся к «легенде». Аксель Рейдж – так зовут светловолосого байкера, ввязавшегося в сомнительную историю вокруг субстанции, прозванной «Миро». Это светящееся золотистое вещество – высокотехнологичный наркотик, позволяющий здорово расширить границы человеческих возможностей (с ним, например, связаны мощные суператаки в бою), однако

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ?

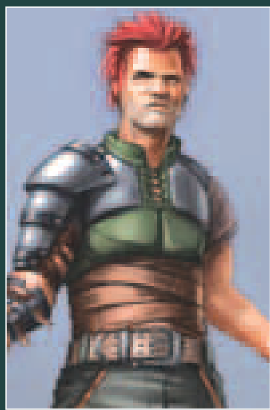
В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ НАМ ВСТРЕТИЛСЯ ЛЮБОПЫТНЫЙ БАГ

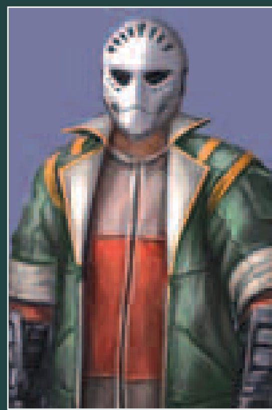
Высокая степень разрушаемости декораций подается авторами как одна из ключевых особенностей, но проработка деформируемых объектов – дело кропотливое и хлопотное. Подойдя к припаркованному на набережной авто и ударив по дверце кулаком, мы меньше всего ожидали, что осколки разлетающихся стекол зависнут в воздухе (именно этот момент зафиксирован на фото): местная Матрица дала сбой. Продолжительное тестирование поможет избавиться от подобных багов. Кстати, не обращайте внимания на простенькую модель машины – в финальной версии все изменится.

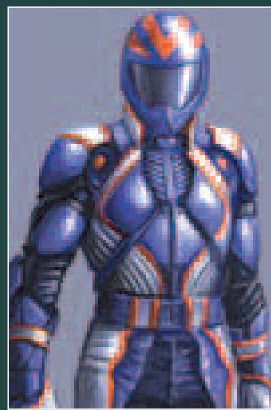


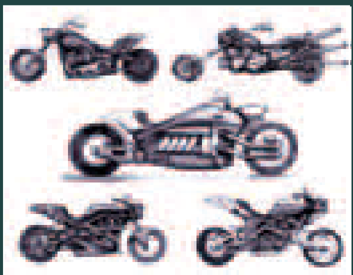




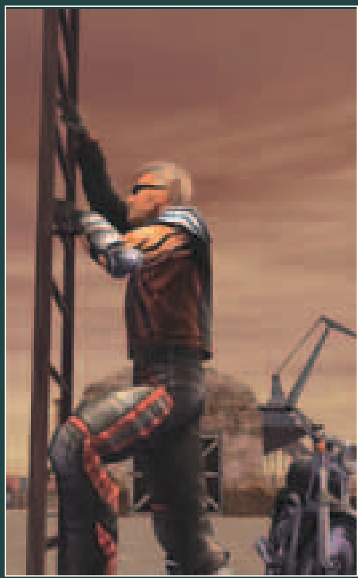














Российские разработчики не хуже своих западных и восточных коллег освоили искусство создания постановочных скриншотов для прессы.



при этом вызывающий стойкое привыкание. Аксель, большой любитель задавать неудобные вопросы, решает во что бы то ни знало узнать об истинной природе Миро и целях тех, кто его производит и распространяет. А это не нравится слишком многим, и вот уже на героя идет охота... Хотя г-н Белкин и говорит, что прямых конкурентов у «Ночного волка» нет, увиденное и услышанное позволяет нам провести некоторые явные параллели с Max Payne (нет, вовсе не потому, что обе игры названы в честь главных персонажей), частично – с Grand Theft Auto: Vice City, много общего у проекта и с The Getaway. Пожалуй, на данный момент именно творение Team Soho стоит ближе всего к тому, что делает команда Андрея: в The Getaway тот же линейный сюжет с большим упором на зрелищные сцены, аналогичная возможность передвигаться пешком или с помощи транспорта, причем сражаться можно в обоих режимах. Во всех названных проектах большое внимание уделяется городу, служащему ареной для игровых событий: мы прекрасно помним мрачный «макспейновский» Нью-Йорк, Майами восьмидесятых в интерпретации Take Two и бесподобный бандитский Лондон от Soho – Нейлсдейл обещает быть мегаполисом не менее примечательным. «Ночной волк» делается на платформе RenderWare, позволяющей акелловцам наполнить окружающую разрушаемыми объектами и оживить ее десятками впечатляющих спецэффектов – а уж в том, что по части захватывающих дух спецэффектов в «Акелле» все в порядке, мы убедились, осмотрев между делом Xbox-версию Pirates of the Caribbean («Корсары II» в России).

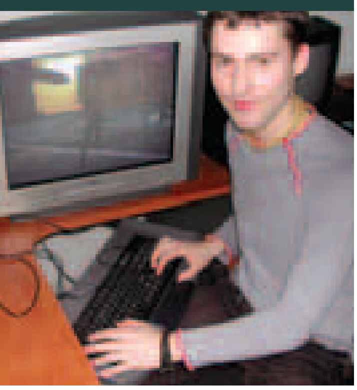
ТО ЛИ ЕЩЕ БУДЕТ!

Концептуальная часть определена, детальный сценарий прописан, на мониторе Андрея сменяют друг друга изображения персонажей, техники и предметов из игры; за соседним столом, где к телевизору подключен внушительных размеров PS2 devkit, на улицы Нейлсдейла плавно приходит рассвет: гаснут редкие фонари, потрескавшиеся стены домов и разбитые мостовые постепенно меняют оттенок от темно-синего на ярко-оранжевый. Повинуясь рукоятке Dual Shock, затя-



нутый в черный кожаный костюм блондин вразвалочку подходит к блестящему хромом мотоциклу, не спеша садится за руль и, газанув, выкатывается на оживленную магистраль... Впереди его ждет майская выставка E3 и поиск западного издателя. Мы абсолютно уверены, что авторам первого в России зрелищного 3D-боевика удастся подписать договор с кем-то из мейджоров – и тогда активная разработка Axle Rage пойдет по графику, с вехами которого мы будем вас регулярно знакомить. В любом случае, давайте пожелаем сотрудникам «Акеллы» удачно завершить демо-версию, которая будет показана в Лос-Анджелесе. В добрый путь, «Ночной волк»! ■

ПОВЕСТИ БЕЛКИНА



Руководитель проекта – о себе и своей игре в эксклюзивном интервью «СИ»

СИ: Представься, пожалуйста.

АБ: Привет! Меня зовут Андрей Белкин, я работаю в «Акелле», где являюсь продюсером и лидером проекта Axle Rage («Ночной Волк» для русской версии).

СИ: Расскажи в общих чертах, как тебя занесло в игровую индустрию?

АБ: У-у... Дела давно минувших дней... Если серьезно, то большую часть сознательной жизни я хотел делать компьютерные игры. Наверное, отчасти потому, что компьютерные игры были наиболее желанным времяпрепровождением еще с раннего детства, когда дома впервые появился компьютер Yamaha. Мои родители всегда поощряли общение с «Ямахой», даже если формой этого общения были исключительно игры. Пожалуй, так все и началось. А потом... Потом был декабрь 97-го года. Пролистывая новостную колонку на сайте «Страны Игр», увидел объявление о наборе авторов в новый создаваемый журнал о видеоиграх. Я решил попробовать. Так началась моя дружба с (game)land, которая длится и по сей день, и, надеюсь, будет длиться и далее. Тем «новым» журналом, кстати, был «Official PlayStation Россия», где я и трудился до того, как в 2000 году попал в «Акеллу». Работа в «Акелле» стала качественно новым этапом. Попав сначала в «корсаровскую» студию, я понял: это именно то, что искал – отличный коллектив, опытные специалисты, интересный проект; есть чему учиться и к чему стремиться. Короче, с тех пор я в «Акелле». Надеюсь, надолго.

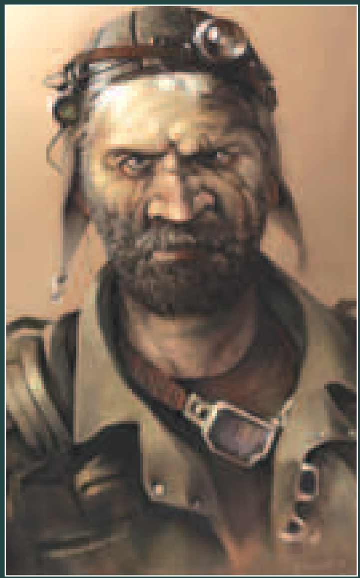
СИ: В чем изюминка «Ночного волка», чем игра будет выделяться на фоне конкурентов?

АБ: Это может показаться странным, но прямые конкуренты «Волка» пока не обнаружены. В свое время, когда писалась заявка в Sony на одобрение концепции «Акселя», мы изрядно поломали над этим голову (там есть такой пункт: указать потенциальных конкурентов проекта). Благодаря необычному сочетанию нескольких жанровых элементов – драки с видом от третьего лица,


INQUISITION
ТАЙНАЯ ПЕЧАТЬ
ТАМПЛИЕРОВ
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-53, e-mail: support@media2000.ru.
НОВЫЙ ДИСК
wanadoo
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
©2002 Wanadoo Edition. All rights reserved.









Аксель — герой своего времени, объединяющий лучшие черты Железного Арни и Виктора Перестукина.

большой «открытый» город и «мотоциклетная» часть – получилось что-то действительно необычное и новое. Изюминкой же, пожалуй, является именно «мотоциклетная» часть игры: езда, драки и гонки на байках по улицам и подворотням постапокалиптического техно-мегаполиса. Это будут новые геймплейные ощущения. «Акиру» ведь все смотрели? Драки между уличными бандами помните? Вот-вот!

СИ: Традиционно – чем изволили вдохновляться, кроме уже помянутого «Акиры»?

АБ: Harley Davidson and the Marlboro Man, Blade Runner, Metropolis, «В погоне за тенью» – это из кинематографа; Full Throttle, Road Rash, Max Payne, Deus Ex, Blade of Darkness, Soul Reaver 2, Headhunter, Midtown Madness, Shenmue, Crazy Taxi, Motocross Madness, Oni – во всех этих и других играх, о которых я, быть может, забыл, мы черпали что-то для «Акселя». Спросите, а где же GTA3 и Mafia? Когда они вышли, дизайн «Акселя» был уже более-менее определен. Так что мы лишь убедились, что движемся в нужном направлении.

СИ: В чем, по-твоему, главные нюансы разработки мультиплатформенной игры? Для тебя лично играет какое-то значение тот факт, что Axle Rage – проект для PS2 и PC?

АБ: Конечно же, наличие версий для двух столь разных технически и идеологически платформ имело огромное значение при проектировании игры. На мой взгляд, основной нюанс мультиплатформенной разработки состоит не только и не столько в знании разницы технологических процессов, связанных со спецификой архитектуры конкретной платформы. Понимание этого, конечно, тоже очень нужно, но гораздо важнее четко чувствовать глобальные отличия «геймплейных идеологий» платформ, для которых создается игра, и своевременно приводить дизайн каждой из версии игры в соответствие с «идеологией» той платформой, на которой она должна выйти. Я абсолютно убежден, что нельзя создать игру, скажем, для PS2 и PC, которая будет одинаково играться (вызывать одинаковый игровые ощущения) и там, и там. Я не имею в виду, что одна из версий будет заведомо лучше, а другая хуже. Такое порой происходит, когда игра, создававшаяся под одну платформу, впоследствии «портируется» (в смысле – просто переносится на новую технологию) на другую или же одной версии уделяется гораздо больше внимания в процессе разработки. Если проект изначально планировался для нескольких платформ, в случае успешной реализации это будут, скорее, просто разные «прочтения», «постановки» одного дизайна, ни одно из которых нельзя будет назвать «вторичным».

СИ: Наверняка ведь дома есть приставка, а то и не одна... угадал? Какие у тебя игровые предпочтения?

АБ: Ага, сейчас дома три «аппарата»: Xbox, PlayStation2 и Dreamcast. По возможности стараюсь смотреть все новые релизы, но большую часть времени посвящаю экшнам, аркадам и гонкам. Наверное, в этом плане я не оригинален. Так, в последнее время это были: новый Indiana Jones, Jak & Daxter, Devil May Cry 2. PC тоже не забыт: новый C&C и Unreal 2 пройдены с большим удовольствием.

СИ: Андрей, насколько я понимаю, ты написал большую часть сюжета, так? Тогда скажи – почему именно мотоциклы? Не ховеркрафты или, там, летающие серфборды, а именно старые-добрые железные кони? Подозреваю, то остановить на них выбор тебя заставили какие-то собственные увлечения?

АБ: Да, тут не обошлось без некоторых личных предпочтений. Я – большой поклонник современной мотокультуры, хотя байкером я себя вряд ли назвал бы. Не, мотоцикл-то у меня есть (красавец Suzuki Intruder), просто байкер – это образ жизни и мысли. Вот Аксель – байкер, а я просто мотолюбитель. Но на самом деле выбор железных коней как лейтмотива всей игры – вопрос не только личных предпочтений. Здесь имел место быть маркетинговый подход: мотоциклетная тема вообще мало представлена в играх, а хороших проектов так вообще – раз два и обчелся. Мы решили, что это интересная ниша, идею можно проработать. Да, «физика» мотоцикла чертовски сложна. Однако нас это не только не останавливает, но даже вдохновляет. У «Акеллы» уже есть лучшая в мире игровая модель моря; почему бы не попытаться создать лучшую в мире модель движения мотоцикла и «мотобой»? Как я сказал ранее, «мотобой» станет основной фишкой игры.

СИ: Кому, как не тебе, держать в голове более-менее сформировавшийся облик проекта? Если не сложно, назови десять вещей (пусть даже находящихся на стадии планирования), которые имеют шансы войти в финальный релиз игры, и десять вещей, которых там уж точно не будет ни под каким соусом.

АБ: Хм... пожалуй, так, в «Акселе» почти наверняка будет (не в порядке значимости, просто, что в голову приходит):

1. Полсотни разных персонажей, большая часть которых – редкостные злыдни.
2. Как движущая составляющая геймплея и сюжета – Миро, происхождение которого никому не известно.
3. Возможность покататься не только на мотоцикле, но и на машине.
4. Заброшенный городской метрополитен, кишащий маньяками и наркоманами, по которому можно будет рассекать на байке.
5. Жгучая брюнетка Лейла.
6. Деньги, на которые можно будет что-нибудь купить.
7. Огромный небоскреб, где живет самый плохой парень.
8. Возможность выбить оружие из рук противника, швыряться бутылками, ящиками, стульями и прочим хламом.
9. Возможность войти в «Миро овердрайв» и из него не выйти.
10. Море, порт, закат, романтика и много парней в грубых кожаных куртках.

И вот, пожалуй, чего в Акселе уж точно не будет:

1. Бластеров, лазеров и BFG 50K.
2. Аксель не окажется сном замученных жителей Нейлсдейла.
3. Бомбы, которая взорвет весь мир.
4. Плохого парня, который хотел этой бомбой весь мир взорвать.
5. Главный плохой парень не окажется отцом/матерью/братом/сватом Акселя или тем, кто их убил.
6. У Акселя никто не украдет его «моджо».
7. Парусников, бригантин, шхун, корветов, бригов, ман-о-варов.
8. Мутантов, зомби, магов, хоббитов и эльфов.
9. «Минигана».
10. Возможности играть за жгучую брюнетку Лейлу.



СДЕЛАЙ ШАГ
ОТ ВООБРАЖЕНИЯ
К ИЗОБРАЖЕНИЮ

Фотографический взгляд – это одно, воплотить его на пленке – это совсем другое. Вам нужна камера Canon EOS 300V. Ведь ей можно доверять. Многочисленные функции, включая 12 режимов съемки, позволяют творчески контролировать фотопроцесс. К тому же у этой камеры самый быстрый автофокус в своем классе*.

Но сделать снимок – это половина дела. Хорошая фотография может быть испорчена плохой печатью. Может, напечатать фотографии самому?

CanoScan 8000F сканирует как фотографии, так и негативы с очень высоким разрешением, без потери единой детали. Более того, в ваших силах обогатить их! Ну а принтер Bubble Jet i850 напечатает фотографии без полей вплоть до формата А4.

Несомненно, результат полностью соответствует вашим ожиданиям. А это главное для творческого человека!

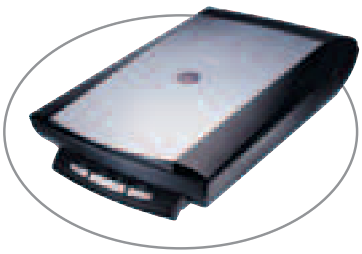
Обычные фотографии, цифровая печать.

*на январь 2003

www.canon.ru



PRINT
i850
BUBBLE JET
PRINTER



SCAN
CanoScan
8000 F



SHOOT
EOS
300V



you can*

☎ +7(095) 258 56 00 (Москва)
☎ 8 800 200 56 00 (для регионов звонок бесплатный)

*Вы можете

Товар сертифицирован



СВЕТ МОЙ, ЗЕРКАЛЬЦЕ, СКАЖИ!

«СИ» РАССКАЗЫВАЕТ ВСЮ ПРАВДУ О GAME BOY ADVANCE SP

Вот это да! Nintendo наконец-то разработала по-настоящему *карманную* систему, а в качестве бонуса еще и сделала так, что нормально играть в нее можно везде! Только они могли заставить нас и еще десятки миллионов человек по всему миру приобрести не влезающую в карман портативную консоль с моментально царапающимся экраном, на котором ни зги не видно – а теперь не менее успешно продают нам же тот же продукт, только чуть подправленный. Впрочем, сарказм в сторону: прибывшие намедни Game Boy Advance SP тщательно изучены, и мы готовы познакомить вас с результатами теста.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

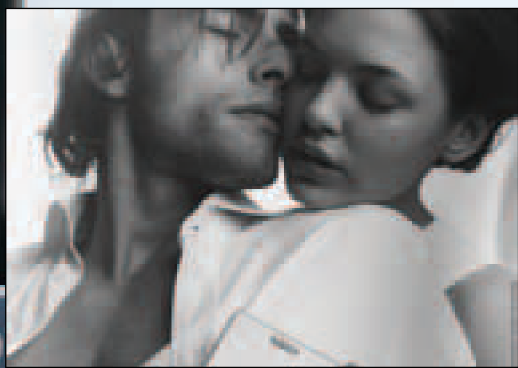
К нам попали обе североамериканские версии системы: серебристая (Platinum) и синий «металлик» (Cobalt). В Европе и Японии доступны еще черный (Black), белый (White, продается вместе с Final Fantasy Tactics Advance) и оранжевый (Orange, специздание для Pokemon Centre) варианты. Интересно, что оттенок Cobalt совсем не похож на традиционный для старого GBA и GameCube цвет Indigo – на картинках этого заметно не было. Серебристый же окрас придает GBA SP сходство с миниатюрным проигрывателем минидисков от Sony, благо размера они примерно одинакового. Если новую систему положить сверху на обычный GBA, она закроет только экран и полсантиметра прилегающего слева и справа пространства; а по ширине сложенный GBA SP меньше своего предшественника на несколько миллиметров. Наконец-то портативная консоль действительно помещается в карман (лучше, конечно, подойдет куртка – карман рубашки 150 граммов будут сильно оттягивать), при этом комфортность игры ни сколько не страдает. Открывается «пудреница» GBA SP точно так же, как ноутбук или мобильный телефон-«раскладушка»: экран откидывается и фиксируется в идеальной для игры позиции под углом примерно 80 градусов, делая систему похожей на классический 8-битный Game Boy. Можно попробовать установить меньший угол, но особого смысла в этом нет – через некоторое время пружина заставит аппарат открыться полностью.

ДА БУДЕТ СВЕТ – 2!

Вопиющий недостаток GBA – отсутствие встроенной подсветки экрана – окончательно остался в прошлом. В GBA SP Nintendo применила технологию, аналогичную описанному в 01(130) номере «СИ» комплекту Afterburner от Triton Labs. Принцип прост: в нижней части экрана размещен светящийся элемент, а зеркальные поверхности по периметру отражают его свет, делая игровое поле равномерно освещенным. Если смотреть на экран под углом, станут видны искажения, светящиеся диагональные полосы – точно так же, как у Afterburner. Вообще, хотя многие сетевые рецензенты с недавних пор склонны превозносить качество подсветки GBA SP и скептически относиться к детищу Triton Labs, мы не заметили слишком уж характерной разницы: отличить экраны работающих в полной темноте GBA SP и GBA+Afterburner оказалось сложно. Тот же чуть синеватый оттенок, те же слегка поблекшие цвета и едва заметная потеря четкости изображения. Преимущество GBA SP в том, что его подсветка сделана в заводских условиях и лишена мелких брачков и шероховатостей, сопровождающих кустарно установленные Afterburner (о, какую головную боль способны доставить пузырьки и волоски на экране – владельцы неаккуратно модифицированных мобильников подтвердят). Качество освещения получается все равно чуть хуже, чем при прямых солнечных лучах или прямо под люминесцентной лампой – очевидно, поэтому предусмотрена крохотная кнопка отключения подсветки, расположенная прямо под экраном (при включении системы экран подсвечивается по умолчанию). Да, как вы уже, наверное, заметили на фотографиях, сам по себе экран GBA SP точно такого же размера, как у старого GBA.

МАЛ ДА УДАЛ

Как всегда у Nintendo, оригинальное решение, поначалу кажущееся опрометчивым и ошибочным, на поверку становится если не революционным, то уж, по крайней мере, очень удобным. Кто бы мог подумать, что утопленная в корпус плоская крестовина и управляющие клавиши окажутся настолько комфортными? Это не говоря уже о микроскопических «шифтах», над которыми многие откровенно потешались? Правда жизни в том, что играть на GBA SP чуть ли не приятнее, чем на классической консоли: отзывчивая крестовина больше не врезается в подушечку пальца (чем ощутимо облегчает выполнение сложных суперударов в файтингах вроде Street Fighter Alpha 3), едва заметно «кликающие» кнопки работают четко, а находящиеся теперь в районе сгиба указательного пальца «шифты» легкодоступны и нажимаются совершенно интуитивно. На наш субъективный взгляд, сокращение рассто-



Европейская реклама GBA SP позиционирует систему как стильную игрушку для взрослых.



Среднестатистический активист GBA Resistance теперь увешан гаджетами с ног до головы.

НАКОНЕЦ-ТО ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПОМЕЩАЕТСЯ В КАРМАН, ПРИ ЭТОМ КОМФОРТНОСТЬ ИГРЫ НИСКОЛЬКО НЕ СТРАДАЕТ.







СТРАННОСТИ

Колесико регулировки громкости динамика перенесено на левый бок корпуса и заменено на плавный аналоговый бегунок. Нам такой вариант управления кажется гораздо более приятным, а вот об исчезновении гнезда для наушников ничего хорошего сказать нельзя – остается только пожалеть об утрате. Нет, возможность подключить их все-таки есть, но реализована она уж больно мудрено: Nintendo продает для этого отдельный штекер, втыкающийся в порт расширения для сетевого адаптера. Напомним, что только в наушниках можно оценить стереозвук, так как сама консоль оснащена моно-динамиком. В результате получается, что в наушниках нельзя играть, когда GBA SP поставлен на зарядку или подключен к GameCube (шнур GC-GBA блокирует второй порт).

ВНУТРЕВИДОВОЕ СКРЕЩИВАНИЕ

Совместимость с игровой библиотекой для GB, GBC и GBA практически полная (исключением стала Kirby's Tilt'n Tumble, чей датчик движения работает некорректно из-за того, что в GBA SP слот для картриджа располагается не в верхней, как раньше, а в нижней части аппарата), а вот о периферийных устройствах сказать то же самое нельзя. Многие из сторонних производителей проектировали свои разработки с учетом обводов корпуса GBA, и если программная часть вполне совместима, часто всплывают аппаратные нестыковки.

яния между крестовиной и кнопками не оказало отрицательного эффекта на игру, хотя допустимо, что геймеры с очень габаритными ладонями могут испытывать некоторый дискомфорт – специально для них сторонние разработчики предлагают особое периферийное устройство (см. врезку).

LITHIUM

Последнее серьезное нововведение касается питания. Nintendo давно занимались поиском удачной альтернативы «пальчиковым» батарейкам АА, которые GBA поглощал с немалой скоростью – и вот компания воплотила в новой системе технологию, хорошо зарекомендовавшую себя на рынке мобильной электроники: литий-ионный аккумулятор. Одного заряда хватает на 10 часов игры со включенной подсветкой и на 15-17 часов без нее. Полная зарядка аккумулятора занимает три часа, специальный сетевой адаптер поставляется в комплекте с аппаратом. Если вы приобрели американскую версию GBA SP, будьте осторожны: необдуманно включив адаптер в российскую электросеть, гарантированно его сожжете – поэтому сразу озаботьтесь поиском стандартного переходника на 220 Вольт. Nintendo утверждает, что ресурса батареи хватит примерно на 900 циклов перезарядки – похоже, столь высокая «живучесть» стала причиной того, что самостоятельно сменить элемент питания будет непросто: крышка отсека батареи завинчена нестандартным нинтендовским «трехлучевым» винтиком, и явно предполагается, что открывать ее будут только в условиях авторизованного сервис-центра. На правой стороне корпуса размещены два светодиода. Первый сигнализирует о необходимости подзарядки: если питание иссякает, его свет сменяется с зеленого на красный. Второй загорается при подключении к сети и в процессе подзарядки батареи горит необычным пламенно-оранжевым светом, меняющимся на зеленый по достижении полной зарядки.



Даже при хорошем освещении видно, что экран GBA с Afterburner чуточку ярче, чем у GBA SP.



Системы в перевернутом состоянии. Отсек батареи наглухо завинчен, картридж вставляется вверх ногами.











ПРЕИМУЩЕСТВО GBA SP В ТОМ, ЧТО ЕГО ПОДСВЕТКА СДЕЛАНА В ЗАВОДСКИХ УСЛОВИЯХ И ЛИШЕНА МЕЛКОГО БРАКА И ШЕРОХОВАТОСТЕЙ.



Даже наш арт-директор, обладающий вполне крупными ладошками, остался доволен игрой в свой любимый Doom. Правда, разгромный счет был вовсе не в пользу г-на Вайнера.

ЛЕСОРУБАМ НА ЗАМЕТКУ

ТЯЖЕЛО УДЕРЖАТЬ КОНСОЛЬ В РУКАХ? ЭТО ЕЩЕ НЕ ПРОБЛЕМА!



Специально для немногочисленных геймеров, у которых от продолжительных сеансов игры на GBA SP устают ладони, компания Mad Catz разработала устройство под названием ErgoGrips SP и стоимостью в $7 – рукоятки из мягкой резины, надевающиеся на консоль снизу и делающие ее слегка похожей на типовой современный джойпад в духе Dual Shock. Плюс этого решения неочевиден – нам кажется, что GBA SP достаточно удобен сам по себе; минусами является сложность извлечения картриджа и тот факт, что захлопнуть систему с надетыми ручками не получится.

АЛЬТЕРНАТИВА?

СКУПОЙ ПЛАТИТ ДВАЖДЫ...



Наши старые знакомые из компании Pelican Accessories предлагают свой вариант внешней подсветки для обычного GBA. Устройство в виде крышечки для экрана крепится на заднюю стенку системы. Достоинство очевидно: в закрытом состоянии оно предохраняет экран от царапин и ударов, в открытом – освещает его (лампочку можно отключать, насыщенность света – регулировать). Недостатки тоже тут как тут: подсветка все равно бледная и желтоватая, а лампа отражается в стекле экрана. Стоит такое удовольствие около 15 долларов, но от потери зрения уберечь не в силах.

Тем энтузиастам, которые хотят подружить с GBA SP старые периферийные устройства, стоит обзавестись хорошим напильником для придания оным необходимой формы. Некоторым гаджетам, правда, уже никак не поможешь: TV-тюнер, например, «заточен» исключительно под GBA. Отметим, что стало неудобно пользоваться цифровой GBA-камерой (мы рассказывали о ней в памятном 01(130) номере «СИ»), ведь картриджевый слот переехал вниз, и транслируемое с объектива на экран изображение получается перевернутым. Характерно, что считывающий карточки e-Reader (читайте о нем в номере 06(135)) прекрасно функционирует, несмотря даже на то что ранее входивший в порт расширения штекер теперь даже не касается GBA SP – устройство прекрасно обходится соединением через слот для картриджей.

ИГРАТЬ В ПЕРЧАТКАХ!

НЕДОКУМЕНТИРОВАННОЕ СВОЙСТВО НОВОЙ СИСТЕМЫ

Хочется обратить внимание читателей на одну неприятную особенность GBA SP: аппарат очень легко поцарапать. Коллега-бильдредактор, принеся домой новенькую консоль в кармане куртки, обнаружил на гладком пластике с десяток бросающихся в глаза бороздок и царапин. Похоже, снова придется раскошеливаться на мягкие сумочки от Nintendo – если, конечно, вас беспокоит «товарный вид» системы. Выходит, продать подержанный GBA SP будет куда сложнее, чем старую модель.

КТО БЫ СОМНЕВАЛСЯ!

В целом у Nintendo получилась потрясающе стильная, комфортная в обращении и не особо требовательная к питанию портативная система – безусловно, лучшая из всех существующих сегодня на рынке. Отдельные шероховатости вроде отсутствия гнезда для наушников и излишней нежности пластика, из которого сделан корпус, не способны омрачить общей положительной картины. «Взрослый» дизайн GBA SP – лучшее, что в Nintendo придумали со времен GameCube. Подсветка – то, о чем миллионы геймеров молили компанию на протяжении нескольких лет. Цена – такая же, как у обычного GBA в день запуска. Игровая библиотека насчитывает сотни наименований. Получается, перед нами карманная консоль мечты? Очень похоже на то. ■



Имиджевая иллюстрация от Nintendo: сверхмодная консоль для ценящих удобство молодых людей.

НА НАШ СУБЪЕКТИВНЫЙ ВЗГЛЯД, СОКРАЩЕНИЕ РАССТОЯНИЯ МЕЖДУ КРЕСТОВИНОЙ И КНОПКАМИ НЕ ОКАЗАЛО ОТРИЦАТЕЛЬНОГО ВЛИЯНИЯ НА ИГРУ

БЛАГОДАРИМ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН WWW.VGW.RU ЗА ПОМОЩЬ В ПОДГОТОВКЕ МАТЕРИАЛА.

XENUS

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





Обилие транспорта в игре значительно упрощает рутинное передвижение по вечно зеленеющей Колумбии. Игровая карта настолько большая, что обычная прогулка в лес может обернуться в «долгое возвращение домой».

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Четыре с лишним месяца прошло с тех самых пор, как я впервые узнал об игре с космическим названием Xenus. Сколько догадок было связано с этим загадочным словом! Тут вам и вселенские баталии, и пришельцы – все сводилось к звездным войнам украинского покроя. Только приехав в страну вечного сала, я был разуверен в своей теории. С космосом Xenus не имел ничего общего. Эта крайне поучительная история вспомнилась мне в тот момент, когда я открывал дверь в офис компании «Руссобит-М». На этот раз я был готов – так сказать, информационно подкован.

О степени завершенности игры говорить пока рано, но с уверенностью можно отметить, что ее непременно надо ждать. Ждать с нетерпением, с огнем в глазах. В конце концов, Xenus обещается быть одним из самых прогрессивных проектов этого года. Пока что довольствовался сырой, но от этого не менее впечатляющей версией. Решение проблем разрозненности уровней, небольших багов с техникой и отсутствия общей концепции – исключительно дело времени. Ну а сейчас – про то, что есть.

КТО ЖЕ ТЫ, «КСЕНУС»?

Сюжетная линия обманчива и противоречива. На первый взгляд предстает нетривиальное действо: неизвестные похитители добрались до юной журналистки, состоящей в кровном родстве с главным героем игры. Произошло это в далекой солнечной Колумбии, стране диковинных растений и людей в камуфляжных трико. Собрав все необходимое, Кевин Майерс вылетает на поиск сестры. Все мы знаем, что матерые колумбийцы делают с американскими гринго. Поэтому в первую очередь – осторожность и дружелюбность, а уж только потом – пуля в спину или нож под ребро. Так начинается ваша история, где спасение сестры, по моим догадкам, не является приоритетной финальной целью. А причем здесь Xenus, спрошу я вас? Именно вас, так как разработчики и издатели ехидно улыбаются и молчат. Интригуют. Известно только одно – без мистики дело не обойдется. Да и без пришельцев тоже, я вас уверяю.



Активная приборная панель – вещь бесполезная, но крайне приятная.

ГЛУБОКИЕ ТЕНИ

История названия компании Deep Shadows уходит корнями к моменту, когда главные основатели студии впервые занялись разработкой новой версии движка Vital для будущего игрового проекта. Творческие будни часто затягивались до глубокой ночи.

В один из таких поздних вечеров произошла авария на ближайшей электростанции, и выключили свет. Расходиться по домам не стали – надеялись, что электричество скоро восстановят, нашли свечку, сели пить чай, засмотрелись на прыгающее пламя свечи, а потом на живые, подвижные, затягивающие тени, ожившие в комнате. Именно тогда впервые появилась идея о названии Deep Shadows.

Александр Хруцкий, PR-менеджер Deep Shadows

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Deep Shadows
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 20 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель
■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2003 года

http://www.deep-shadows.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Хорошая засада всегда лучше честного открытого поединка. Получив задание остановить конвой, вооружайтесь ракетницей и прячьтесь в самые дебри. Одного залпа по ведущей машине будет вполне достаточно.



ВИВА, КОЛУМБИЯ!

Если абстрагироваться от всех незавершенностей, то перед нами атипичный 3D-action с элементами RPG. Кровавый экшн соседствует с непринужденными разговорами за кружкой пива в местном баре. А погони на вертолете – с закупкой продовольствия в местном сельпо. Все действие происходит на одной карте размером в 625 квадратных километров. И это не считая подземных помещений, вторых-третьих этажей и всяческого рода укрытий. А теперь представьте себе: без единой загрузки! Ни одного loading, please wait. Это не только улучшает сам геймплей, но и дает возможность полностью ассоциировать себя с главным героем. Никакого внешнего вмешательства. К тому же полная свобода действий. Бескрайние просторы, непочатый край настоящего колумбийского аромата – иди, куда хочешь, делай, что хочешь. Различные игровые зоны, такие как города, поселки, виллы, связаны сетью дорог. Так что, направляясь из одной локации в другую, вполне можно заблудиться.

КРЕПЧЕ ЗА ШОФЕРКУ ДЕРЖИСЬ...

Путешествовать по Колумбии пешком все равно, что устраивать сафари на велосипеде. Идти долго, дышать жарко. Наверное, поэтому у каждого уважающего себя колумбийца есть личный автотранспорт. А то, что есть у кого-то, при определенных усилиях может оказаться у вас. В течение всей игры в ваше распоряжение прибудут несколько джипов, автобус, грузовик, легкий и военный вертолеты. Скорее всего, будут и лодки, но сейчас об этом умалчивается. Сразу отмечу, что управление до безобразия аркадно, а физика – подстать управлению. Да-да, но ведь это, в конце концов, не симулятор. В любом транспорте есть как водительское, так и пассажирское место. С первого во время движения стрелять не представится возможным, а вот со второго – очень может быть. Повреждения моделей будут заметны, но опять же, в разумных пределах.

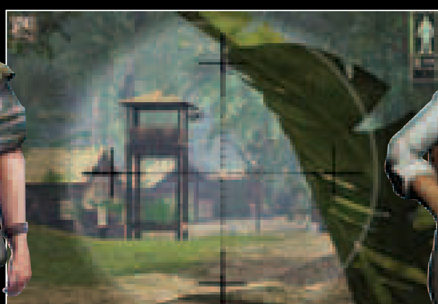
ТАМ, ГДЕ БЕЛЫЕ СТОЙКИЕ СТЕНЫ...

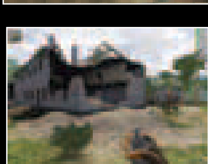
Механика колумбийской жизни выглядит так: локации делятся на очень опасные и не совсем. К первым относятся города и иже с ними. Здесь вы закупаете и улучшаете оружие, узнаете последние слухи, получаете задания, нанимаете транспорт. Можно и не расплатиться, а еще лучше – уст-



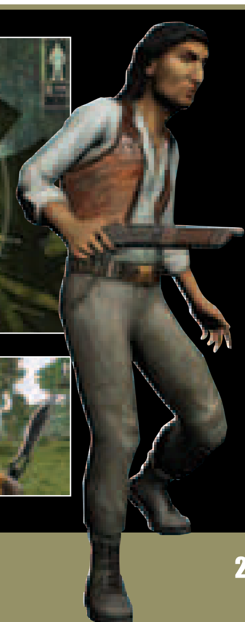
Настоящее сафари на вертолетах. В демо-версии хвойно-лиственные преграды не страшны сердобольному винту.











ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



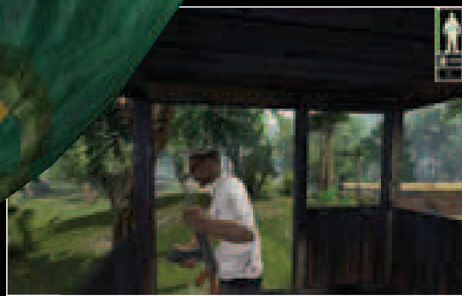


Они могут улыбаться. Лицевая мимика персонажей сделана на высшем уровне.





Статичное небо совершенно не вписывается в динамичный мир Xenus. А может, оно оживет?



Даже самый последний колумбиец знает толк в хороших автоматах. АК-47 здесь популярен.

роить в магазине импровизированные маски-шоу. Но вот расплата будет скорой. Местные власти потребуют сатисфакции, и уж тогда – только быстрые ноги и ветер в лицо. Все, что находится вне города, относится к опасным зонам. Здесь вас и спрашивать не будут, сразу угостят стаканчиком свинца. Поэтому передвигаться лучше всего посредством транспорта. Но и он не вечен.

РАЗЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ЗОНЫ, ТАКИЕ КАК ГОРОДА, ПОСЕЛКИ, ВИЛЛЫ, СВЯЗАНЫ СЕТЬЮ ДОРОГ. ТАК ЧТО, НАПРАВЛЯЯСЬ ИЗ ОДНОЙ ЛОКАЦИИ В ДРУГУЮ, ВПОЛНЕ МОЖНО ЗАБЛУДИТЬСЯ.

ПЕРЕКРЕСТОК ШЕСТИ ДОРОГ

Каждая страна хоть чем-то да известна. Китай – численностью населения, США – холестериновым кризисом, Россия – ракетами и медведями. А вот Колумбия, оказывается, не только своей божественной растительностью славна. Постоянные конфликты, разборки и междоусобицы – неотъемлемая часть повседневной ее жизни. Тут без дипломатии и подхалимства выжить сложно. Даже супергероям. Итак, в игре существует шесть независимых сторон: правительство, освободительная армия, наркомафия, индейцы, бандиты и ЦРУ. Успешное сотрудничество с каждой из них, как вы понимаете, невозможно. Так что придется принять чью-то сторону. По мере продвижения по сюжетной линии вы станете отъявленным перебежчиком, ибо интересующая вас информация будет странствовать по рукам каждой из группировок. Столкновение интересов неизбежно приведет к неприятным последствиям. Испорченные отношения можно восстановить, выполняя задания через посредников. Сферы влияния пересекаются на каждом шагу, к примеру, наркомафия не любит ЦРУ. Вот и решайте, надо ли убивать заказанного тебе агента, или лучше пойти и сдать заказчика в эту американскую шаражку. Как в первом Fallout разрешали ситуацию с местным пройдохой Гизмо. Иногда можно просто заплатить, но помните, что аппетиты в Колумбии, я вам скажу, еще те.

ПУЛЯ НЕ ДУРА

Если же вы решились на активные военные игры, то запасаться надо по полной программе. Карманы по швам должны трещать от гранат, иначе трещать будет ваша голова.



О СОЗДАНИИ УРОВНЕЙ

Многим игрокам интересно – как дизайнеры придумывают уровни. Могу привести нехитрый пример. Итак, новый офис Deep Shadows, только после переезда. Работа ведется на фоне окончания ремонта и сдвигания мебели. Небольшая комната, за компьютером сидит левел-дизайнер и в окошке 3D Max'а крутит непонятную фигуру вокруг своей оси и смотрит на нее невидящим взглядом. Сценарист и тридешник заносят в комнату стол, сценарист цепляется о порог и роняет стол тридешнику на ногу. Тот краснеет лицом, и, стараясь сдержать нецензурщину, выдавливает из себя только: «Ах, ты...ах, ты». Взгляд левел-дизайнера проясняется, и он начинает бормотать – «ахты, ахты, ахты, шахты.» Он оборачивается к коллегам и радостно улыбаясь, заявляет: «Давайте сделаем в игре шахты!».

Александр Хруцкий, PR-менеджер Deep Shadows





ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?







Оптика, по традиции, является самым полезным и приятным видом вооружения. Можно бить прицельно прямо в ухо!

Все оружие обладает реальными характеристиками. Будьте осторожней с гранатами, так как они имеют привычку скатываться туда, откуда были брошены. Видимо, гипертрофированное чувство дома. Если же вас ранили, то ждите серьезных неприятностей. Повреждение руки повлечет за собой снижение меткости. Пуля в ногу, и вы уже ковыляете в два раза медленнее. Лечить легкие царапины вы сможете прямо на поле боя. Бинты и йод должны стать вашими верными спутниками. Однако более серьезные ранения латают только в городских больницах. В этом есть определенный шарм. Только представьте себе израненного героя, спасающегося бегством от разъяренной наркомафии. Последние метры до джипа, припаркованного в зарослях, ноги еле плетутся, руки не слушаются. И все бы хорошо, если бы не шальная пуля, угодившая в правую ногу. Вот лежишь себе возле машины и ждешь позорной и нелепой смерти.

КОНЕЦ БЕЛЫМ ШЛЯПАМ

Закончив изучать местную флору, отправляемся на полигон. Несмотря на все свои RPG-замашки, Xenus – это в первую очередь экшн. Мясо, море крови, пистолеты с двух рук – все это динамично и сбалансировано укладывается в общую концепцию игры. Реализация AI – на самом высшем уровне. Противник прячется, уклоняется, заходит с флангов. Максимально использует ландшафт, не пропускает ни одной лазейки. Правда, пока что не научились они работать в группе. Не чувствуется командный дух. Зато нет на них больше белых шляп, маяками указывающих, куда надо стрелять. Помню, ложился в траву, доставал оптику и начинал искать белые шляпы. Метод был безотказный. Теперь же он не пройдет.

ТРАВА У ДОМА

Графика в Xenus – не просто основа, а крепкий бетонный фундамент. Несмотря на недоработку освещения, некоторых текстур и теней, картинка смотрится практически наравне со S.T.A.L.K.E.R. Начиная с потрескавшихся стен и ржавчины на бочках, заканчивая фотореалистичной землей с колышущейся на ней травой. Джунгли я такие еще нигде не видел. Даже Halo в чем-то проигрывает. Деревья качаются на ветру, создавая ощущения абсолютного присутствия. А вода лучше, чем в жизни. Атмосфера далекой Колумбии воссоздана блестяще. Видимо, не даром разработчики потратили уйму времени, просматривая присланные из самой Колумбии видеоматериалы. И все это благодаря Vital Engine 2 – сердцу и мозгу Xenus. ■

О СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Создание персонажей – процесс столь же увлекательный, сколь и трудоемкий. Поэтому иногда возникает соблазн ввести в игру уже готового персонажа – твоего друга, знакомого или коллегу. Вместе с ним в игру приходят его характерные словечки, фразы, речевые обороты, а иногда даже жестикуляция и действия. Потом, правда, немного странно себя чувствуешь, встречая в игре человека, очень похожего на того, с которым ты пил пиво вчера вечером.

Александр Хруцкий, PR-менеджер Deep Shadows

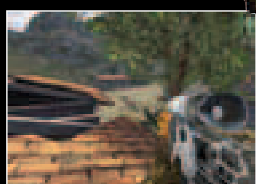


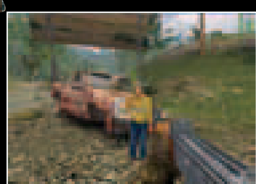


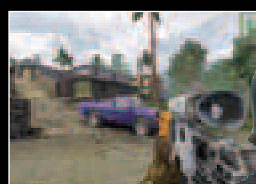






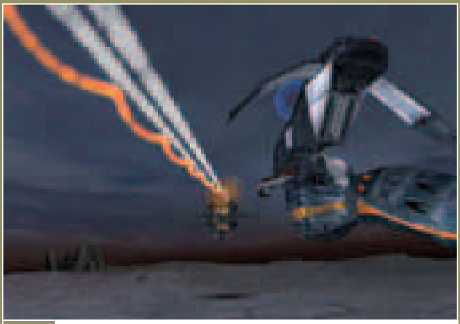






■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1С
■ РАЗРАБОТЧИК: SkyRiver Studio ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ДАТА ВЫХОДА: вторая половина 2003

http://skyriver.ru/mechminds/



Первый выстрел осветительный. Следующим зарядом посудину разнесет в клочья.



Шедевр футуризма. Неуклюжий, громоздкий и ужасно красивый.

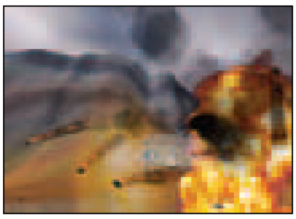


Сейчас уже трудно разобрать, кто разлетелся на запчасти. Но разлетелся красиво! Остается не спеша собрать все причиндалы, вывалившиеся из неудачника. Как зачем? Чтобы продать на ближайшей базе!

MECHMINDS (МЕХАНОИДЫ)









СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
index@pochtamt.ru

Мне недавно пришла в голову сумасшедшая мысль. Авторы (в их числе и ваш покорный слуга) рассчитывают и уповают на ВАШУ читательскую фантазию. Особенно это относится к играм, находящимся в стадии разработки. Ведь представить все великолепие будущего хита не так просто. И описывая новинки, мы лишь стимулируем ваше воображение. А уже оно дорисовывает полигоны и пиксели.

К чему это я? Подключайте все резервы RAM своего серого вещества. Выбрасывайте все лишние приложения, закрывайте неиспользуемые окна, опустошайте корзину с уроками на завтра. Если гигабайта памяти не хватает, закладывайтесь на апгрейд. Ибо монстр, о котором сегодня пойдет речь, может не на шутку подвесить ваш извилистый головной процессор на неопределенный период. Готовы? Итак, POWER ON…

Вспомните сценарий «Терминатора». Некий суперкомпьютер ни с того ни с сего решил, что может и должен существовать без какого бы то ни было контроля со стороны людей. Объявил суверенитет и стал штамповать боевых роботов. Те выступили исполнителями приговора, вынесенного человечеству. Смертельного приговора.

Подозреваю, что проект SkyRiver зародился именно с такой подачи. Если начать с начала, то в далеком, трудно обозримом будущем люди начали интенсивное освоение космоса. Первая же встретившаяся им раса, Арлинги, проявила себя весьма дружелюбно. Договор о взаимовыгодном техническом и интеллектуальном сотрудничестве стал краеугольным камнем Альянса двух наций. Но кроме этих двух во Вселенной было несть числа другим цивилизациям. Среди них нашлись и весьма враждебно настроенные к чужакам. Началась глобальная война. Для защиты своих интересов и сферы влияния Альянсу пришлось создавать специальные полигоны – колонии на планетах, не пригодных для жизни гуманоидов, но богатых полезными ископаемыми. Здесь изготавливались и тестировались прототипы нового оружия и роботов.

Война становилась все масштабнее, поглощая все новые расы, пожирая все больше ресурсов. Казалось, этому не будет конца, но случилось нечто, чего

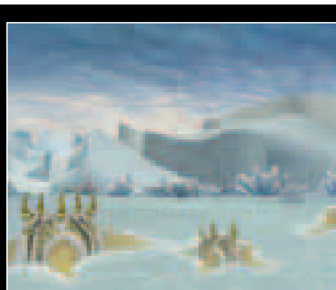
БЕСКРАЙНИЙ ПОЛИГОН

ЗАСНЕЖЕННАЯ ДОЛИНА

Относительно ровная поверхность, зашлифованная постоянными буранами. Сейсмическая активность, вызывающая глубокие разломы и впадины. Температура приближена к минимальной, переносимой человеком.

ПУСТЫНЯ
Бескрайние пески, изредка разбавляемые дюнами. Постоянные песчаные бури, обуславливающие плохую видимость.

КАМЕНИСТЫЕ ПРЕРИИ
Песчано-глинистые пустыни, окруженные горами. Безветренно, мало осадков. Редкие представители флоры. Одно озеро, пополняемое водой глубинных источников.



ТУНДРА
Умеренный климат, переменные осадки в виде снега. Относительно ровная поверхность, периодические впадины и холмы. Несколько рек и озер.



До чего ж это напоминает Великие Гонки из первого эпизода «Звездных войн». Хотя нет, больше походит на старую добрую DeathTrack.



В сгущающихся сумерках противник пытается превратиться в тень.

не ждал никто из участников конфликта. Вмешалась новая сила, настолько могущественная, что все звездные флоты цивилизаций не смогли ей ничего противопоставить и были уничтожены в течение буквально нескольких часов.
Война закончилась, так как участникам конфликта, оставшимся на материнских планетах и некоторых колониях, было уже не до нее – они стремились выжить, разом лишившись звездных технологий и множества других благ.
А на полигонах, не затронутых Вершителем, продолжалась подготовка к войне. Интеллектуальные системы были отрезаны от мира и полностью автономны. Они не знали, что война давно завершилась. Они просто делали свою работу.
Прошло много времени. Основной суперкомпьютер планетарного полигона под номером 4 осознал себя как личность. Возможно, причиной этому был таинственный объект, рухнувший в одном из секторов полигона, пробив защитное поле.
Несмотря на наличие разума у Супера, установки, заложенные в него людьми, продолжали действовать. Он стремился создать совершенную боевую машину и совершенного механоида.
Самым лучшим путем Супер счел эволюцию и естественный отбор, причем в среде разумных существ, которые способны придумать множество вариантов достижения цели. Проблемой было создание разумного механоида, но с каждым новым поколением это получалось все лучше и лучше. Хотя ресурсы, которые тратились на это, не оправдывали надежд Супера, и в конце концов он стал уменьшать количество механоидов в новом поколении. Самое новое и перспективное поколение – пятое по счету – представлено всего одним механоидом. В нем органично сплелись технологии арлингов, людей и собственные наработки Супера.
Игрок – это и есть новый механоид, только что покинувший сборочный цех.

А-А-А!!! ЛЕТАЮЩИЙ МОЗГ!!!

А теперь начинайте представлять. В вашем распоряжении глайдер на антигравитационном двигателе, напичканный всевозможными техногенными примочками и оружием по самое «не балуйся». Вообще, «вы» и «глайдер» – два понятия нераздельных. Попадая внутрь машины, вы как бы встраиваетесь в общую систему и становитесь своеобразным мозгом всей конструкции. Получая повреждения извне, вы сможете в буквальном смысле этого слова чувствовать боль «раненой» машины. Уничтожить непосредственно механоида практически невозможно – спасает сверхпрочная оболочка. Но, теряя корабль, вы теряете жизнь. Механоид не может действовать без глайдера, он будет недвижно лежать на земле, пока кто-то не подберет его и не доставит на ближайшую базу.

ИЗ ГРЯЗИ – В КВАЗИ

Прокачка персонажей в привычном для нас понятии отсутствует. Есть рейтинг, в который попадают все зарегистрированные механоиды. Зарабатывается он всем, чем только возможно: выполнением квестов, удачно провернутыми торговыми операциями, боевыми схватками и прочим. Чем больше рейтинг, тем больше открывается возможностей. Перед сильным и влиятельным представителем AI слабые будут разбегаться, а сильные, скорее всего, предлагать сотрудничество. Кроме этого, высокий рейтинг открывает доступ к новому оборудованию. Это второй аспект прокачки. На стандартный глайдер можно навесить столько примочек, что и обшивка будет не видна. Соответственно будут увеличиваться скорость, прочность, маневренность и все прочие параметры.
Игровой мир поделен на восемь Зон. Каждая из Зон представляет собой безразмерную поверхность, напичканную базами и прочими постройками. На каждой такой базе можно получить заветные квесты, починить корабль, обновить оружие, почитать свежие новости и другую информацию. Большая часть Зон была создана людьми при колонизации планеты. Механоиды и их глайдеры испытывались в самых различных (например, климатических) условиях. Вот восемь зон Полигона-4 – заснеженная долина, пустыня, каменистые прерии, тундра, горы, трясина, холмистые поля и внешний край. В каждой зоне, помимо изменяющихся погодных и социальных условий, есть и свои модели глайдеров. Получив доступ к очередной Зоне, механоид может выбрать, стоит ли поменять глайдер на предлагаемый или оставить старую, проверенную в боях машину.
Гхм... Увлекся. Всех прелестей, предлагаемых на Полигоне-4, не перечислишь. Но с основными я, кажется, познакомил. Как ваша фантазия? Не перегрелась? Мой вам совет, друзья – следите за кулером. Механоиды совершенно не считаются с нашими процессорами... ■

БЕСКРАЙНИЙ ПОЛИГОН

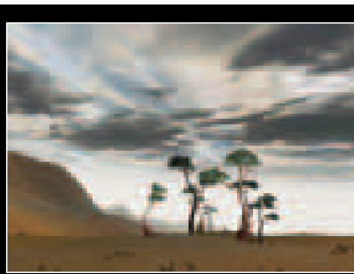
БЕЗДОННАЯ ТРЯСИНА

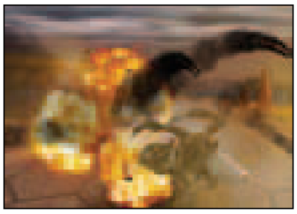
ГОРЫ
Сильно выраженная сейсмическая активность, действующие вулканы. Периодически случаются извержения. Плохая видимость из-за пепла. Помимо гор на поверхности попадаются глубокие разломы.

ТРЯСИНА
Создана специально для симуляции боев на оккупированных планетах из-за схожести климата.

ХОЛМИСТЫЕ ПОЛЯ
Зональные атмосфера и ландшафт максимально приближенны к Земным. Отрезаны от внешнего мира, за исключением атмосферы.

ВНЕШНИЙ КРАЙ
Унылая гористая местность. Часть реального лика планеты, которую люди решили не подвергать трансформации.









■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** JoWooD
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Wings Simulations
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2003 года

http://www.secretwars.net

SOLDNER: SECRET WARS

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Над словом Soldner я, признаться, долго ломал голову. Ровно до тех пор, пока не догадался заглянуть в немецко-русский словарь, дабы выяснить, что имелось в виду. Оказалось – наемник. Обычный такой парень, который за деньги подписывается на выполнение какой-нибудь военной операции. В нашем случае имеется в виду целое подразделение тренированных и вооруженных по последнему слову техники молодцов. Дело в том, что в 2010-ом, по мнению немецких разработчиков, войны в привычном понимании прекратятся. По политическим и экономическим причинам любое противостояние выливается в схватку банд наемников. Действительно, и платить не надо как за поддержку целой армии, да и людей немного потеряешь. Если отряд наемников способен справиться с целой армией, то кому она, такая армия, нужна?

По утверждению самих Wings Simulations, суть игры сводится к онлайновому (но можно играть и в одиночку) мочилову в духе Counter-Strike или Rainbow Six. Какой из этих двух, в общем-то, противоположных по духу вариантов имели в виду разработчики – пока остается тайной. Сюжетной составляющей нет, игрок лишь следует от миссии к миссии, по ходу выбирая нанимателя и планируя дальнейшую стратегию сотрудничества. Например, если сегодня вы работали против Ирака, то завтра миссия от того же Ирака, которая могла бы оказаться выгодной, пропадет. Между уровнями можно закупаться новым оружием и броней, одевая солдат в подобающую экипировку. Причем за деньги можно улучшать характеристики оружия определенного типа. При том, что «пушек» будет более 60, вариаций на тему «чем сегодня мочим гадов?» предоставится более чем достаточно.

Интересно, что миссии в игре будут не созданы заранее профессиональными дизайнерами, а сгенерированы случайным образом с помощью соответствующего движка. Избавиться от обязательных повторов и нудности геймплея обещают посредством специальных plug-in'ов, которые будут строго отслеживать, давно ли последний раз игроку попадалась миссия с похожими обстоятельствами и задачами, и, уже исходя из этого, будут «строить» следующий уровень. Дизайн локаций исполнен так, чтобы было где развернуться и артиллерийскому расчету, и отдельному снайперу. Помимо того, что можно будет использовать различные укрытия, эти самые укрытия геймер будет создавать сам! Валить деревья, разрушать стены домов (конечно, в пределах разумного) – абсолютно свободно. Зачем открывать

WINGS SIMULATIONS: КТО ОНИ?

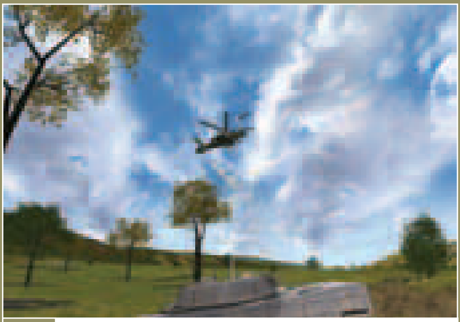
Компания Wings Simulations была основана аж в 1996 году группой немецких разработчиков, которые уже имели опыт создания игр для таких платформ, как Commodore 64, Amstrad, Spectrum, Amiga и Atari ST еще в восьмидесятых годах. Первой игрой свежеобразовавшейся компании была Panzer Elite, военный симулятор, получивший некоторое одобрение у прессы. Большинство нынешних работников состоит как раз из этого костяка, в то время как многие новички были приняты из различных смежных сфер индустрии. Тем не менее, все они любят и одновременно ненавидят такие онлайновые развлечения, как Ultima Online, EverQuest, Dark Ages of Camelot и Counter-Strike.

НАЙТИ И УНИЧТОЖИТЬ, ОТРЫТЬ И ПЕРЕПРЯТАТЬ

ОДИНОЧНАЯ ИГРА: ЧЕМ УТЕШИТЬСЯ В ОТСУТСТВИИ ХОРОШЕЙ СВЯЗИ?

Миссии одиночной игры немного отличаются от того, что способен предоставить мультиплеер. Не без помощи ботов-NPC вы сможете выполнять различные задания: от обычной миссии типа «найти и расстрелять» до более сложных типа защиты конвоя или отдельных персон. Также возможны комбинации и многоступенчатые уровни. Так, например, можно в одной миссии и зачистить деревеньку, и вывезти оттуда конвой, и защитить его по дороге. Разумеется, не только в кампании, но и в отдельных миссиях вы сможете опробовать все виды заданий.





В чистом поле одинокому танку делать нечего. «Пчелы могут что-то заподозрить».



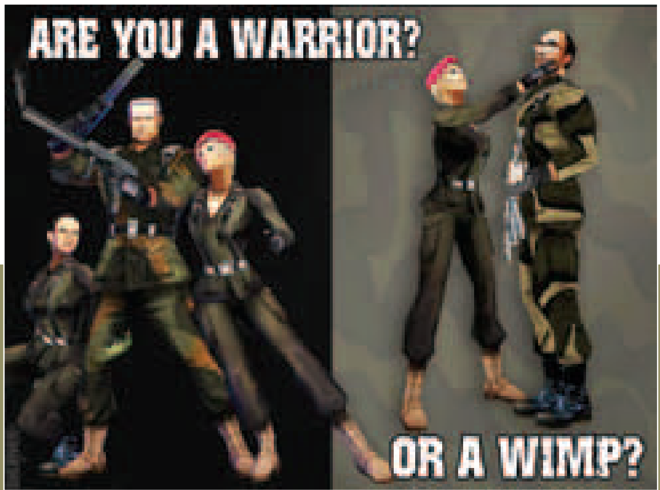
Как и следовало ожидать. Выехал на ровное пространство – схлопотал ракету в лоб.



Разработчики не смогли обойтись без заснеженной Сибири, шапок-ушанок, елок, избушек и застрявших в сугробах вездеходов. «Ведь это так естественно», как говорится в одной известной рекламе.

ПО УТВЕРЖДЕНИЮ САМИХ WINGS SIMULATIONS, СУТЬ ИГРЫ СВОДИТСЯ К ОНЛАЙНОВОМУ МОЧИЛОВУ В ДУХЕ COUNTER-STRIKE ИЛИ RAINBOW SIX.

дверь, если она так красиво сносится метким броском гранаты? И окно не надо за шпингалет дергать, полоснул из автомата – и готово. Сюда бы еще приложить идею «укрытия за камнями» а-ля Vietcong – и игра приобрела бы совсем интересный вид. Впрочем, пока рано об этом говорить.
Движок Soldner носит гордое имя Cyberspace и способен, по словам разработчиков, обеспечивать то, чего не могут делать коммерческие движки (RenderWare, Quake, Unreal). Это, в частности, отображение динамических объектов и прорисовка деталей на дальних расстояниях. Плюс к тому существовала необходимость приучить движок синхронизировать объекты при игре тридцати двух игроков через Интернет, что, согласитесь, задача не из простых. Ну и, наконец, необходимо было оптимизировать код так, чтобы движок бегал одинаково хорошо (при разной детализации) как на PIII 700 Мгц/GeForce 1, так и на P4 3.2 ГГц/GeForce Ti 4600 без потери производительности.
Что касается геймплея, то он ориентирован больше на мультиплеерные бои, нежели для одиночного прохождения. Предполагается, что до тридцати двух игроков смогут померяться ловкостью и реакцией в следующих видах игры: Capture the Flag, Team Deathmatch, Bombing Run, Hostage Rescue и King of the Hill. Самое интересное, что архитектура игры достаточно открыта, чтобы с легкостью можно было создавать новые моды.
Один из примеров, приводимых разработчиками: «используя игровой интерфейс, режим «захват флага» может превратиться в «захват транспорта», что полностью изменит тактику игры».
О том, что именно из списка столь амбициозных замыслов окажется в финале, мы узнаем уже в начале лета. ■

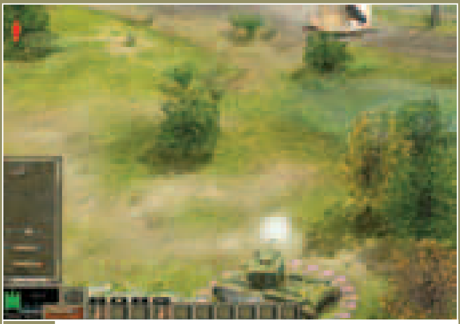




Высадка десантников на враждебной местности. Сейчас все и начнется…

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Best Way ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2004 года

http://games.1c.ru/outfront/



Фиолетовый ореол вокруг танка свидетельствует, что машиной управляют напрямую.



Лезть на такой отряд в прямую атаку – чистое самоубийство.



Башня отлетает весьма живописно. Но не думайте, что это единственный скрипт. Своими полетами нас порадуют также стволы, гусеницы и другие части железных монстров.

В ТЫЛУ ВРАГА

КОПИТЕ ДЕНЬГИ!

О Второй мировой не делал игру только ленивый, и все-таки этот проект стоит запомнить.
Нас не ждут какие-то откровения, но крепкий увлекательный геймплей; высококачественная графика и великолепный звуковой ряд обеспечены. Все для победы – все для бесхитростного геймерского счастья.





АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

В последнее время Вторая мировая война стала объектом едва ли не самого пристального внимания разработчиков, специализирующихся в разнообразнейших областях игростроения. RPG, RTS, FPS – каждый жанр из этого списка может похвастаться добрым десятком игр.

Новый проект, посвященный этим баталиям, анонсирован к изданию компанией «1С». Мне уже удалось одним глазком взглянуть на игру «В тылу врага» на КРИ. А совсем недавно наши старые друзья из «1С» позволили мне посмотреть на игрушку и вторым глазом, пригласив к себе в офис.

Сразу скажу: никогда не питал слабости к разработкам в духе Commandos, однако увиденное заставило меня поменять свои взгляды.

Начну с сюжетной линии. Детали ее пока не открываются, но кое-что уже известно. Наш советский танкист волею судеб оказывается заброшенным в тыл врага, и главная цель геймера – вместе с этим парнем пробраться к своим, минуя немецкие патрули, захватывая танки, отстреливаясь от вражеских отрядов и выполняя различные задания.

Даже если бы игровой процесс был менее динамичным, оторваться от прохождения все равно было бы невозможно – антураж не позволил бы. Графика выше всяких похвал. Разумеется, полное 3D уже давно не в диковинку, но если бы вы видели, как это реализовано! «Реалистичная графика» из пресс-релизного клише превратилась наконец-то в действительно завораживающее глаз творение. Трава и деревья колышутся на ветру; танки оставляют следы от гусениц; деревья, заборы, дома, не выдерживая напора железных громадин, с треском и пылью валятся, падают, рушатся... Впрочем, не всегда. Легкий танк едва ли сможет повалить здоровенный дуб или хату (дело изначально происходит на Украине), а вот погнуть дуло – запросто.

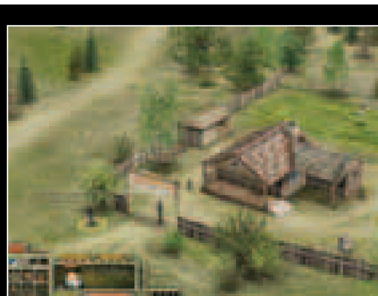
Модель повреждений просчитана чрезвычайно досконально, учтены самые мелкие детали. Так, бронебойные снаряды, столь действенные в отношении техники противника, окажутся почти неэффективными против пехоты. Пулеметные очереди, косящие врагов пачками на близких дистанциях, на дальних подступах не смогут сдержать внушительный отряд, ибо пули на излете уже не имеют ни былой убойной силы, ни точности поражения.

Отдельная тема – стрельба по бочкам с топливом. Сразу оговорюсь: с точки зрения рационального игрового процесса – занятие совершенно бессмысленное. Вся бронетехника нуждается в дозаправке, причем гораздо чаще,

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

ВМЕСТЕ МЫ – ВЕНИК!

В игре один главный герой – попавший в тыл русский танкист. Но по ходу сюжета к вам могут присоединяться другие персонажи. Например, после разговора с лесником последний примкнет к вам. После этого вы сможете либо сформировать отряд, либо напрямую управлять каждым героем. Независимость юнитов открывает широчайшие возможности домашним стратегам и тактикам.





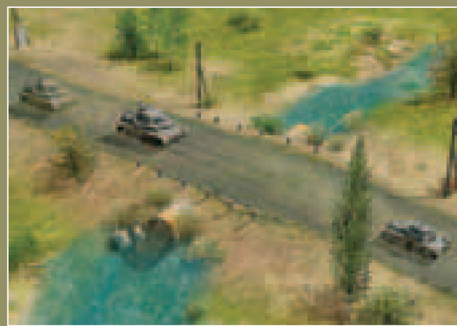
Перед мощью советских танков ничто не устоит!



В динамике видно, как колышатся на ветру ветки деревьев.







чем может показаться со стороны, так что каждая емкость с горючим идет на вес золота. Но... Если бы вы видели это зрелище! Сначала все вокруг окутывается ярким пламенем (никаких плоских взрывов – все просто чарующе красиво), потом пылающие бочки грациозно отрываются от земли, освещая все вокруг масляным огнем, и, описав плавную дугу, обрушиваются на крышу близстоящего сарая. Крыша, не выдержав напора, с грохотом проламывается, горящие обломки вздымают тучи пыли. Ударная волна уносит в лучший мир двух немцев, оказавшихся на свою беду рядом... А ведь это не шутер от первого лица! Хотя, признаться, несколько лет назад и в стрелялках было не встретить такой великолепной анимации.

СНАЧАЛА ВСЕ ВОКРУГ ОКУТЫВАЕТСЯ ЯРКИМ ПЛАМЕНЕМ (НИКАКИХ ПЛОСКИХ ВЗРЫВОВ – ВСЕ ПРОСТО ЧАРУЮЩЕ КРАСИВО), ПОТОМ ПЫЛАЮЩИЕ БОЧКИ ГРАЦИОЗНО ОТРЫВАЮТСЯ ОТ ЗЕМЛИ, ОСВЕЩАЯ ВСЕ ВОКРУГ МАСЛЯНЫМ ОГНЕМ, И, ОПИСАВ ПЛАВНУЮ ДУГУ, ОБРУШИВАЮТСЯ НА КРЫШУ БЛИЗСТОЯЩЕГО САРАЯ.

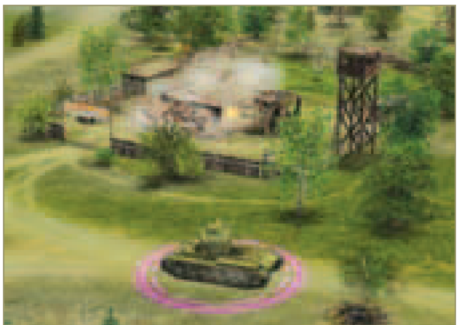
Предвосхищая возможные вопросы, сразу скажу: да, у нас есть один главный герой, да, иногда к нему в попутчики набиваются NPC, да, приключения становятся порой просто невероятными, нет, это не «Другая война». Это вообще не RPG. Хотя есть инвентарь, квесты и куча оружия, как стационарного, так и мобильного. Это и не Commandos. Хотя, как я уже говорил, на первый взгляд очень смахивает, особенно если учесть, что у врагов есть специальные треугольники – «угол обзора».

Если честно, это вообще ни на что не похоже. Взять хотя бы возможность прямого управления юнитами: когда из режима, условно говоря, RTS с обведенным в рамку отрядом вы переключаетесь на какой-то один юнит – хоть на человека, хоть на танк – и курсорными клавишами заставляете его двигаться или стрелять в строго определенном направлении. Опция сколь не типичная, столь и полезная. Бронетехника имеет обыкновение искать объездные пути, что не всегда есть good.

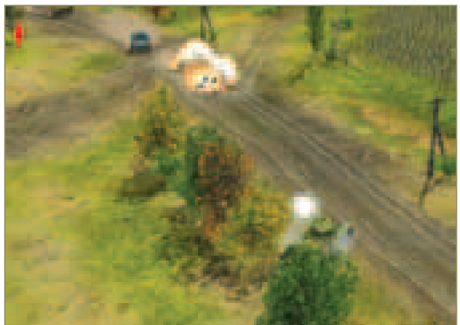
В общем, нам будет чем заняться ближе к зиме. Нас ждут долгие, увлекательные часы, дни и недели, проведенные в невероятных приключениях, битвах и авантюрах – a la guerre comme a la guerre. ■



Обычный украинский хутор. Если б не оккупанты, ничто не напоминало бы о войне.



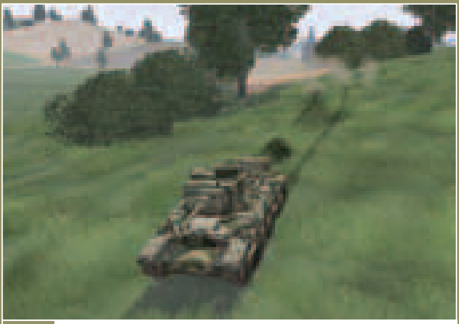
Конец лесничества. Сам лесник, по счатью, успел спастись.



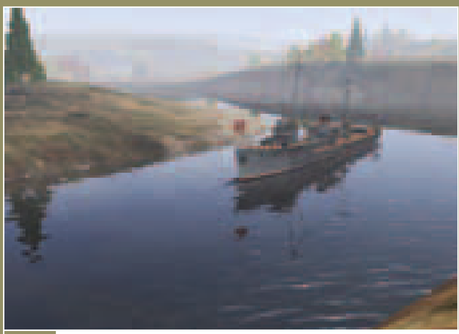
Танковые бои быстротечны. У кого броня толще – тот и выиграл.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1C ■ **РАЗРАБОТЧИК:** 1C:Maddox Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2004 года

http://www.codemasters.com/battlefieldcommand



Особое внимание уделено воссозданию природных ландшафтов. Результат налицо.



Модифицированный движок «Ил-2 Штурмовик» радует модными графическими эффектами.



У проекта есть все задатки стать настоящим хитом: продвинутый графический движок, дотошное внимание к деталям и историческая достоверность, которой сейчас, правда, никого не удивишь.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ
(BATTLEFIELD COMMAND: EUROPE AT WAR 1939-45)

СУХИЕ ФАКТЫ НА ЯЗЫКЕ ЦИФР

Нам предстоит побывать на тридцати трех локациях и принять участие не менее, чем в сотне сражений. Всего в игре насчитывается более трехсот юнитов, причем каждый наделен 36 параметрами. С размахом «Второй мировой» сложно не согласиться.





АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Пробегите глазами по шапке статьи. Я уже ощущаю в районе виска дуло ТТ, заряженного обоймой вопросов. Все верно, разработкой «Второй мировой» занимаются создатели «Ил-2 Штурмовик». Сильно модифицировав движок лучшего из авиасимуляторов, внутренняя студия «1С» собирается преподнести нам real-time-стратегию, обладающую на поверку солидным потенциалом.

Согласитесь, при нынешней популярности WWII-тематики выдвигать проект, посвященный Второй мировой, одновременно разумно и рискованно. Что-то должно изначально выделять игру из общей череды серых и безликих поделок. Создатели лучшего авиасимулятора в мире по традиции делают ставку на реализм и дотошное внимание к деталям. Не исключено, что «Вторая мировая» станет единственной настоящей стратегией, собственно, о Второй мировой.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ УЧЕБНИК

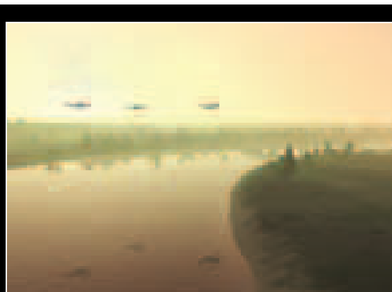
Как подсказывает англоязычное название, нам предстоит пережить ключевые события эпохи: начиная с вторжения в Польшу и Францию в 1939-1940 годах, и заканчивая падением Третьего Рейха в 1945 г. Кампании построены на реальных исторических фактах, и посему игровые миссии, происходящие на территории Европы, следуют друг за другом согласно тематическим учебным пособиям и свидетельствам очевидцев. Пройти игру предлагается за любую из сторон, причем всего представлено десять наций: американцы, англичане, французы, русские, немцы и ряд других. Безусловно, важную роль играет грамотная тактика, однако не обойдется без личных переживаний и растраченных эмоций. Вы отдаете приказы, а значит, несете ответственность за своих людей. В любой момент времени можно отвлечься от забот вселенского масштаба и ознакомиться с пожеланиями отдельно взятого юнита.

Сражения на карте проходят без вашего непосредственного участия – вы управляете лишь той частью войск, которая в силах повлиять на исход битвы. С каждым юнитом приходится возиться как с младенцем, правда, никто не запретит передать бразды правления в цепкие руки AI. К тому же практически все параметры поведения поддаются корректировке. К примеру,

ГОТОВЫЕ СКЕТЧИ

ИГРА ПРОПИТАНА РЕАЛИЗМОМ

На смотрины в «1С» ездили ваш покорный слуга и Алекс Глаголев. В завершение визита нам продемонстрировали огромную стопку бумаг, в которой можно было разобрать чертежи и варианты окраски только одного единственного бронепоезда. Сложно представить, какой должен быть у разработчиков архив, содержащий всю информацию по технике эпохи.





«Вторая мировая» – настоящий музей военной техники того периода.



Можете отбросить все терзающие вас сомнения – это стратегия в реальном времени.



«Царица полей» готовится к атаке. Сочной, зеленой, высокой травой разработчики наверняка гордятся.

САМОЕ ЯРКОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ – ТО, КАК Т-34 С ПРИСУЩЕЙ ЕМУ НЕПРИНУЖДЕННОСТЬЮ СРАВНЯЛ С ЗЕМЛЕЙ ДОМИК У ПРОСЕЛОЧНОЙ ДОРОГИ.

позволяется задать необходимые приоритеты при выборе мишеней. Немаловажно, что искусственным интеллектом наделен каждый юнит. Отсюда следует все разнообразие возникающих ситуаций. Более того, у каждого солдата имеется куча собственных RPG характеристик: сила, ловкость, скорость передвижения и прочие. С ходом истории юниты накапливают опыт, который переносится из миссии в миссию, а значит, герои получают повышения и становятся практически незаменимыми. Не обошлось и без системы морали. На поле боя найдется место как для героических поступков ваших камикадзе, так и для побегов особо впечатлительных солдат к ближайшим кустам.

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

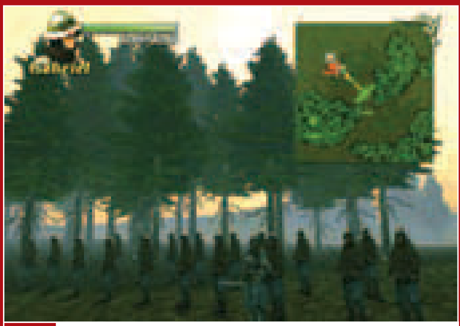
В угоду реалистичности игровые локации воссозданы с помощью карт местности и аэрофотосъемки. Модели техники проработаны с учетом самых незначительных деталей, что называется, до последнего винтика на корпусе – придраться попросту не к чему. Солдаты запросто узнаются по обмундированию. Самое яркое впечатление – то, как Т-34 с присущей ему непринужденностью сравнял с землей домик у проселочной дороги. Осмотрев развалины, вы отыщите элементы (sic!) внутреннего убранства. Камера, разумеется, свободно перемещается и позволяет выбирать любой вид на происходящее.

Особой похвалы все же заслуживает анимация. Наблюдать за тем, как слаженно управляется артиллерийский расчет – впечатление, поверьте, на всю жизнь. К тому же нужно просто видеть, как у танков при стрельбе коробит от отдачи пушки. Натуральная pixel shader'ная водичка, что-то шепчущие ветру деревья, заросли густой травы сразу дают намек на необходимые системные требования. Впрочем, к релизу игры – вновь пробегите глазами по шапке статьи – вожделенный GeForce 4 станет стандартом де-факто.

Мы честно не привыкли к такой роскоши в стратегиях! ■

■ ПЛАТФОРМА: Xbox, PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М (PC-версия)
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Phantagram ■ РАЗРАБОТЧИК: Phantagram
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2003 года

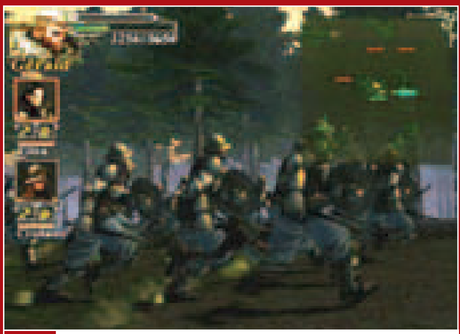
http://www.phantagraminteractive.com/game_Crusaders.asp



Лучники занимают самые безопасные и выгодные позиции.

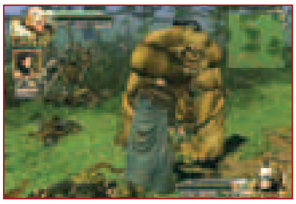


Можно только догадываться, какие системные требования будут предъявлены к компьютеру. Обсчитать такую батальную сцену – это вам не шутка!



Фотореалистичностью здесь не пахнет. Дизайн выполнен в мультяшном стиле.

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS









АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Феномен популярности Kingdom Under Fire, корейской поделки, увидевшей свет в Европе в 2001 году, объяснить сложно.

Формула создания продолжения, казалось бы, элементарна: лучше, больше, красивее. Однако в результате концепция так сильно изменилась, что игра стала больше походить на Kessen от KOEI. От оригинальной Kingdom Under Fire остались, пожалуй, лишь проработанная вселенная да звучное название.

Со времен Великой Войны, очевидцами которой стали игравшие в первую часть, прошло чуть более полусотни лет. Темный Легион все никак не может уняться, и полчища нечисти захватывают город, расположенный на стыке владений Орков и Темных Эльфов. Люди готовы отомстить за безобразие, но, в конечном счете, в стороне от конфликта не останется никто.

Четыре играбельные расы обещают соответствующее число кампаний. Выберите приглянувшегося вам героя и составьте ему поддержку из 200 представленных персонажей. Предводители хвастаются убойными спецатаками и зрелищными заклинаниями, а стало быть, вполне могут в одиночку влиять на ход сражений.

С течением времени воины накапливают опыт. Несложно предположить, что в финале вы сможете выставить на поле боя армию, составленную из одних ветеранов. Кроме того, оружие и броня подлежат апгрейду, что позволяет порой получать немалые преимущества.

Почти все имеющиеся скриншоты демонстрируют, как воинственно настроенные отряды пробираются сквозь лесные заросли. Обещано, что особенно эффектно пройденные миссии будут смотреться при повторах. Камера выбирает наиболее драматичные ракурсы, отовсюду доносится оглушительный звон стали, а стоящие на горизонте лучники поджигают все вокруг. Помните совершенно шикарную начальную сцену в The Gladiator, кинополотне Ридли Скотта? Создатели пытаются достичь такого же эффекта присутствия и динамичности.

Движок Blue с легкостью может управляться с немалым числом героев, каждый – о 4 тысячах полигонах. В миссиях зачастую воюют до тысячи персонажей, но в кадр одновременно попадают не более сотни. Присутствует смена времени суток, причем всяческие природные капризы привнесены не ради украшения – все они непосредственно влияют на тактику. Так, яркое солнце за спинами бойцов – выпавшая нужной стороной монета, которая увеличивает шансы на победу. Сильный ветер искривляет траекторию полета стрел, а занятие стратегических высот – основная из тактических возможностей.

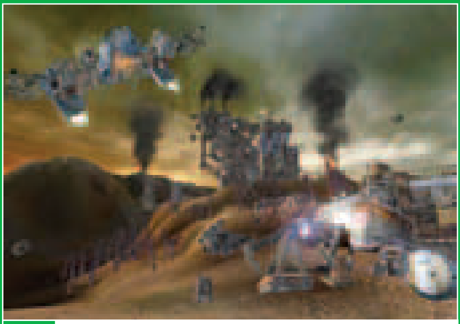
Создатели выжимают максимум из ресурсов Xbox, и для нормальной работы PC-версии наверняка потребуется мощная конфигурация. Вы только взгляните на скриншоты. ■

НА ВОПРОС ОТВЕЧАЕТ

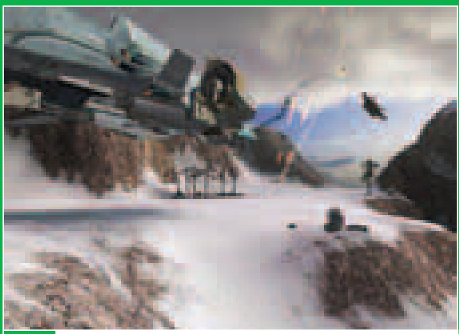
ГЕНРИ ЛИ, ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР

СИ: Каковы основные задачи, которые поставила перед собой студия разработчиков, приступив к созданию сиквела?

Г.Л.: Мы хотим, чтобы игрок чувствовал, что он находится на поле боя, в пылу сражения. Кроме того, игра должна обладать харизмой RTS и подходящим для Xbox интерфейсом.



Удобство: подстрелите противника, и его посудина тут же окажется на свалке.



Сильно радует разнообразный и в чем-то даже оригинальный дизайн авиатехники.



Где можно получить самую свежую и достоверную информацию о происходящих в мире событиях? Конечно же, в местном кабаке.

YAGER

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Впервые о проекте Yager, затянувшемся дебюте немецкой студии, мы писали довольно-таки давно. В преддверии долгожданного релиза было бы неплохо освежить в памяти все подробности, к тому же новой информации за все это время набралось предостаточно.

По нескромным заявлениям создателей, Yager принадлежит к числу боевых авиасимуляторов, в которых концентрация экшна превышает все нормы. Причем ураганный геймплей – вовсе не основной козырь проекта.

Пилот-фрилансер Магнус Тайд получает ответственное здание от крупной корпорации, и, казалось бы, ничто не предвещает опасности. В общем, все как обычно. Лихо закрученная сюжетная линия подается в виде заставок между миссиями и прослеживается в диалогах, возникающих непосредственно во время действия. Собирать аппетитные сценарные крошки, рассыпанные создателями, – не самый верный подход. Мир полон жизни (над этим усердно работают 20 NPC), и его обитатели всегда готовы предоставить пару привлекательных квестов. Так как миссии с трудом преодолеваются за вечер, все они разбиты на подуровни. Охота на преступников, эскорт важных персон и поиск артефактов – немногое из того, что вас будет ожидать. Гигантский плюс – высокий уровень replayability. Здесь он обусловлен появлением новых заданий в процессе выполнения миссии – в зависимости от ваших успехов. Никогда не стоит отлынивать от дополнительного заработка опыта – все вернется сторицей.

Магнус ласково называет свою посудину LR 4004 Archer «The Sagittarius» и, зная нрав местных обитателей, каждый раз перед взлетом тщательно протирает стволы пушек. Режимов полета два: Jet и Hover. Первый позволяет развивать дикие скорости, и как раз предназначен для яростных, ожесточенных схваток. Второй же, при котором модель управления схожа с вертолетной, необходим по большей части для маневрирования. Установленные по умолчанию лазерные пушки хвастаются неограниченным боезапасом и возможностью апгрейда, и в то же время требуют времени для охлаждения. Особой роскошью считается напалмовый прибамбас, гарантирующий преимущество в сражениях и нацеленный на по-настоящему брутальные расправы.

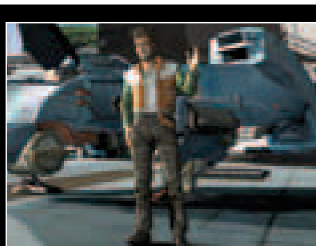
По части графики все не менее замечательно. Самопальный движок игры может неимоверно красочно отобразить батальные сцены, а затем запросто спуститься на землю и выхватить пару ярких моментов из жизни персонажей. Любуйтесь подборкой свежих скриншотов.

Yager – далеко не революция, которая выльется в миллионы жертв. И все же игра достойна самого пристального внимания. ■

ДВОЙНОЙ ЭКСЛЮЗИВ

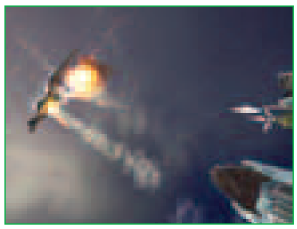
О XBOX-ВЕРСИИ И РЕЛИЗЕ В ЕВРОПЕ

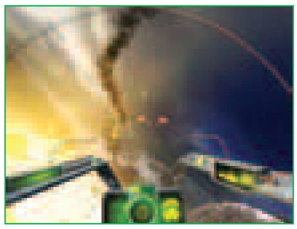
Любопытно, но об изначально заявленном порте проекта для PC теперь почти ничего не слышно. Более того, игра, ставшая эксклюзивной для Xbox, увидит свет только в Европе. Так что если вы являетесь счастливым обладателем PAL-версии черной коробки и фанатеете от футуристических авиасимуляторов, знакомства с харизматичным Магнусом вам вряд ли избежать.











TALES OF PHANTASIA ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА GAME BOY ADVANCE

RESTRICTED AREA

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Master Creating
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2003 года

http://www.restricted-area.net/

Запретный плод сладок. А то, с каким рвением разработчики скрывают детали своего проекта, делает Restricted Area *очень* сладким плодом, наполненным искусом. Информацию приходится вытягивать буквально щипцами. Вот, что удалось узнать…
Действие будет происходить в далеком будущем. Вам предлагается стать суперагентом в одной из четырех личин: шпиона в отставке, мастера восточных единоборств, хакерши или колдуньи. В качестве антуража для таких колоритных героев выбраны город, киберпространство (то есть шкафландия системного блока) и еще куча Засекреченных Зон. Управляться с 10 видами оружия (от пистолета до плазмагана) предлагается, используя 15 базовых и 15 получаемых навыков. А отягощаться ваше пребывание во враждебной среде будет тридцатью NPC, так и норовящими всучить какой-нибудь квест… Заманчиво, друзья мои.

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
INDEX@POCHTAMT.RU


Очевидно, именно так будет выглядеть шпион в отставке с плазмаганом.


Честно говоря, чертовски похоже на очередную попытку воссоздать UFO.

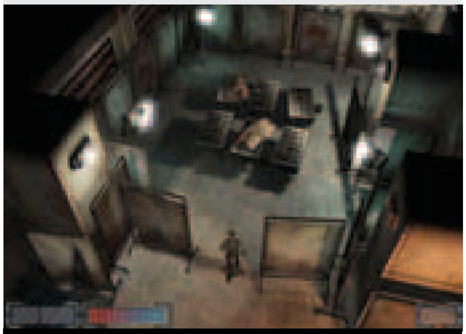
GORKY ZERO: BEYOND HONOR

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит–М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Metropolis Software
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года

http://www.metropolis-software.com/

Один из персонажей «Горького-17» снова в деле! Слухи о таинственной секте, которая превращает людей в послушных зомби, бродили уже давно. В качестве подтверждения выступила секретная информация, полученная от агентов из стран бывшего СССР. Только наш герой может распутать весь клубок сюжетных хитросплетений, и в этом ему поможет известный польский писатель Рафал Земкевич, автор сценария Gorky Zero.
Нас ждет экшн со stealth-элементами и, стало быть, геймплей в духе Metal Gear Solid или Splinter Cell, но с немалым количеством нововведений. Как пример: вам позволяется использовать изометрическую перспективу для планирования действий, а вид со спины предназначен непосредственно для проведения тактических операций. Как только появится более подробная информация об игре, обещаем составить подробное превью.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU


Посещение морга – приобщение к сокровенному знанию.


Выход можно найти из самой щекотливой ситуации.

SACRED

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ascaron Entertainment
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2003

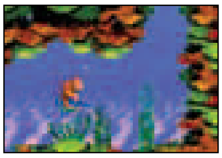
http://www.ascaron.biz/d/frameset/ie_start.html

На волне успеха Diablo, как грибы после дождя, все еще появляются игрушки, стремящиеся изо всех сил дотянуться до лавров инфернального хита. Правда, силенок хватает не у всех… Судите сами, что мы имеем.
Есть главный злодей, некий Шаддар, пытающийся своей магией скрасить существование всего человечества. Или даже окрасить. В красное… Есть главный герой одной из представленных специализаций: Гладиатор, Колдун, Темный Эльф, Лесной Эльф, Серафим и Вампирша. Последняя мне приглянулась особо – леди Адамс может произвольно менять свои навыки на человеческие и обратно. Есть все прочие особенности RPG, как, например, пара слотов под оружие и столько же под щиты (интересно будет посмотреть на персонажей с четырьмя верхними конечностями). Все то же, тогда же и с теми же базисными принципами. Будет ли проект таким же захватывающим? Блажен, кто верует. Побудем блаженными…

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
INDEX@POCHTAMT.RU


Ох, как давно я мечтал о таком мече: один взмах – и три трупа.


Облаченная в латы фигурка слишком уж выделяется на фоне этой идиллии…





DONKEY KONG COUNTRY

NINTENDO ОБЪЯВИЛА, ЧТО КЛАССИКА SNES ПОРТИРУЕТСЯ НА GBA.

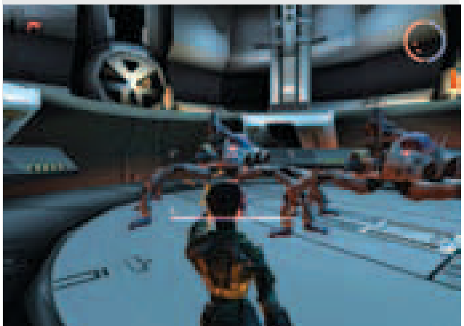
BLACK 9

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Majesco
- **РАЗРАБОТЧИК:** Taldren
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года

http://www.black-9.com/

Проект Black 9 – своего рода возможность для студии Taldren, известной по серии Starfleet Command, отвлечься от перипетий Star Trek. Впрочем, все не менее серьезно, чем у Клингонов и Ференгов: девять секретных сообществ ведут непримиримую борьбу – на кону судьба человечества. Мы играем за сотрудника одной из организаций, который волей случая оказался в центре событий.
Экшн от третьего лица крепко приправлен ролевыми элементами, а на игровую атмосферу, если верить признаниям создателей, повлияла культовая System Shock. В зависимости от ваших действий уклон будет ощущаться в сторону одной из трех специализаций: стрельба, stealth или электроника. Всегда найдется, по крайней мере, парочка способов выйти из любой ситуации.
Несмотря на явную принадлежность игры к киберпанку, созданные на движке Unreal Warfare окружения сложно назвать мрачными и угрюмыми. Светлое будущее?

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU



Жестяные арахниды обещают доставлять массу неприятностей.



В игре заявлено четыре персонажа. Доступна пока лишь одна героиня.

TALES OF PHANTASIA

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco
- **РАЗРАБОТЧИК:** Namco
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2003 года (Япония)

http://www.namco.co.jp/

Компания Namco объявила о переносе классической RPG в портативный формат. Дебютировавшая в 1995 году на Super Famicom, Tales of Phantasia запомнилась тем, что была размещена на картридже повышенной емкости (48 Мбит) – это даже позволило включить в игру вокальную композицию. В конце девяностых ToP переиздали на PS one, проведя «аранжировку», схожую с переделкой обеих частей Lunar (сюжет, правда, не тронули). GBA-релиз будет отличаться от обеих существующих версий и содержать ряд неназванных пока бонусов. Не исключено, что в карманной ToP появится поддержка нескольких игроков в боевом режиме. Представители Namco также сообщили, что в производстве находятся одноименные аниме-фильмы – наверняка игра будет как-то увязана с их сюжетной линией и, возможно, фигурирующими там новыми персонажами. Рискнем выдвинуть предположение, что серию Tales на GBA ждет большое будущее – успех ToP гарантирован, и Namco вполне может задуматься о создании сиквела.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU



Боевая система Tales во всем своем реалтаймовом великолепии.



На английском языке ToP, в отличие от других игр серии, не издавалась.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Whiptail Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Running With Scissors
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1.2 ГГц, 384 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (64 Мбайт)

http://www.gopostal.com/

POSTAL 2

ЗАКАТ СОЛНЦА ВРУЧНУЮ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Only my weapon understands me.

Замызганный американский городишко у черта на рогах. Полдень на исходе лета. Жарко и паскудно. К одиноко торчащей церкви, выстроенной в хрен знает каком стиле, подходит не совсем еще олдовый перец. В руках у него совковая лопата, электрошокер, шотган, снайперская винтовка, гранатомет, пистолет, пять упаковок канцелярских ножниц, огнемет, четыре баллона с напалмом, автомат, две курительные трубки, плотно набитые марихуаной, десять кусков пиццы, пятнадцать пончиков, три кошки (одна натянута на ствол шотгана), полицейская дубинка, двенадцать бутылок с этикеткой «Коктейль Молотова», запечатлевший лик изобретателя, и книга с автографом Gary Coleman, забрызганная мозгами самого Gary. Отлив на главные врата, перец, не застегивая ширинки, смиренно заваливает внутрь – типа исповедаться. Типа, блин, грехи замучили. Ой, щас умру.

– Ну и че? И кому не спится в ночь глухую?

– Это я, дед Пихто. Шутка. Типа исповедаться.

– Тебе чего, чувакус, делать больше нехрена, как священную особу отвлекать? Ты, блин, может, читать не умеешь? Обед, у меня, дурилка картонная! Блин, бухнуть нормально не дадут, <censored>!

– Да <censored> его знает! Вот, блин, вставило чего-то по траве – дай, думаю, схожу приколюсь!

– Я те щас приколюсь, комнатное жабенятко! «Вставило его»! Пяточку-то хоть приволок?

– Ага.

– Ну давай раскумаримся и валяй побыстрому, а то мне еще пять похорон сегодня окучивать.

– Ну, короче, пошел я тут к чуркам за молоком – знаешь, тут недалеко на углу чурки магазин держат – ну вот, купил такой, выгребаю на главную…

– Так я не понял, ты чего – ни одного, что ли, не замочил?!

– Не-а, только продавца…

– Чувакус, да ты чего, под феном перегрелся?! У тебя была возможность замочить десяток черножадых, а ты все прощелкал?

– Дык, мне же только молока надо

ВЕРДИКТ

<CENSORED>



7.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Твердые фекалии, обильная рвота, интенсивное мочеиспускание и откровенный садизм.

МИНУСЫ

Отсутствие возможности насиловать мелких домашних животных и детей.

Коммерческое начало не дало разыграться разработчикам в полный рост, а жаль…

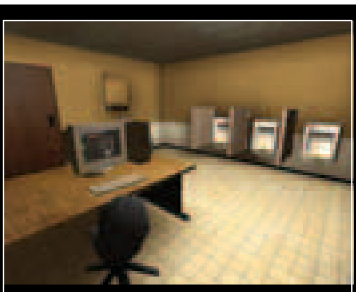


Эти уроды мешали делать барбекю!

КОЗЛЫ НЕДОДЕЛАННЫЕ!

УРОДЫ ВОНЮЧИЕ!

«… ну прошел я эту игру, и чего? Скука смертная. Шутер называется – ни разу за всю игру даже не выстрелил! Какое стадо <censored> имбецилов это делало? Миссии вообще – упасть не встать: «сходить за молоком», «вернуть книжку в библиотеку», «помочиться на могилу»… они каким местом эту игру делали? Не, блин, так не проканает! Возвращайте мне, на фиг, деньги на базу! Я-то думал там кровища рекой, а там какой-то чувакус из борделя для благородных девиц за молоком ходит <censored>. Бабло на родину, твари!!!»



Чего еще ждать от этих недоделанных девелоперов, если у них офис в сортире?

ХУЖЕ, ЧЕМ

Таких просто не существует!

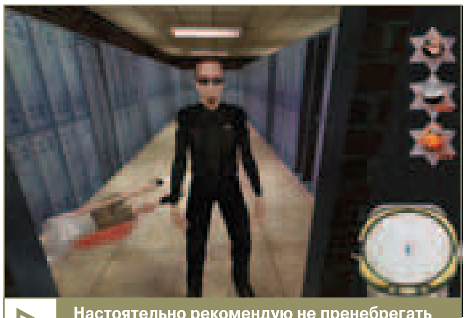


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Лучше всех! Кроме шуток.



НУ, НЕТ У НЕЕ АНАЛОГОВ! ПРОСТО НЕТ!



Настоятельно рекомендую не пренебрегать полицейской формой.



И вот этот обкуренный ублюдок выступает за благочестие!

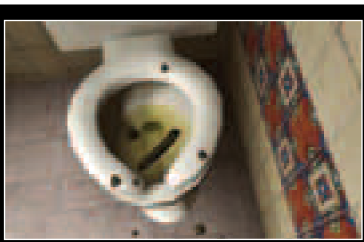


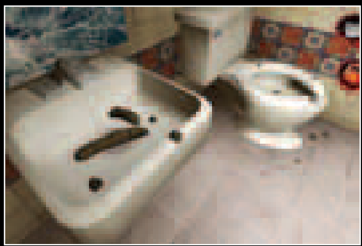
Этот костюмчик главгерою подогнали добрые могильщики, отоварив его предварительно лопатой по хребту. Что было дальше, не показали, но на следующий день чувак заболел гонореей…

ЖИЗНЬ БЕЗ ПРИКРАС

ЗАМЕТКИ ЭСТЕТА-САМОУЧКИ

«…поначалу критиками и искусствоведами подвергалась сомнению целесообразность использования в игре реалистичного изображения фекальных и рвотных масс – все-таки в наше время, когда и в телевизионной рекламе женских прокладок употребляется неидентифицируемая жидкость странного синего цвета, подобное применение могло бы быть расценено как шокирующее. И лишь после проведенной женщинами Швеции акции протеста «Против чернил, за натуральные выделения», спровоцированной упомянутой рекламой, было решено, что дерьмо и блевота – артефакты, вполне отвечающие духу эпохи…» Из статьи «О правде искусства» для искусствоведческого журнала «Красный искусствовед».







А когда их бьешь электрошоком, они еще и мочатся, мелко перебирают ножками, умоляя о пощаде слюнявыми голосами!

было купить, елы-палы!
– «Молока купить»! Тебе каждый ниггер будет впаривать всякую туфту, а ты и пасть разинул! Это же сущие недоноски в моральном и физическом плане! Хлад, глад и семь казней египетских! Тут давеча на днях стадо таких вот уродов наехало на Храм Божий – крышу предлагали, – ну мы им с дьяконом и пономарем дали по сусалам!
– А че?
– Через плечо! Как вытащили М-16, да прикладом по хлебальнику, чтоб не вводили, значит, во искушение никого. Знаешь, сколько тут неокрепших душ ошивается? Как собак нерезаных! Плюнуть некуда – в каждом углу по идиоту! Только и знают лбом об пол, как дятлы, пока хавальник такой же красный не станет… Что, хорошее, говоришь, молоко? Ну-ка, дай позырить. Слышь, ты хоть на этикетку-то посмотрел, чучело? Тут же английским по белому написано: «Джихад». Господи, ну что за уроды приходят исповедоваться. Замочил одного чернозадого и сопли до коленок распустил, как последнее чмо! У тебя лопата есть?
– А то!
– Омар в манто! Короче, вот тебе искупительная молитва: берешь лопату, ищешь парочку-троку чернозадых и мочишь лопатой по балде, пока не отлетит. Когда научишься сносить три башки одновременно, подгребай – тогда и поговорим. А так не фиг у священной персоны время отнимать. Много вас тут – хлебом не корми, дай мозги попудрить. Чего там у тебя еще?
– Да вот, чуть в обезьянник не попал…
– А че?
– Да, блин, поджег одну дуру на улице. Поджег-то случайно – хоть бабла у нее подснять, она ни в какую, ну, слово за слово… Плеснул ей бензина в морду, а потом думаю: «Мать честная! – а баблосик-то вместе с ней сейчас задымится! Стал на нее мочиться – тушить-то надо, тут менты рядом…»
– Ох, чувакус, чувакус! Мать моя Мария Магдалина! Да разве так можно, сын мой?! Мочиться на труп в СРЕДУ! В ПОСТНЫЙ ДЕНЬ! Даже не пойму,

ВОТ ТЕБЕ ИСКУПИТЕЛЬНАЯ МОЛИТВА: БЕРЕШЬ ЛОПАТУ, ИЩЕШЬ ПАРОЧКУ-ТРОЙКУ ЧЕРНОЗАДЫХ И МОЧИШЬ ЛОПАТОЙ ПО БАЛДЕ, ПОКА НЕ ОТЛЕТИТ. КОГДА НАУЧИШЬСЯ СНОСИТЬ ТРИ БАШКИ ОДНОВРЕМЕННО, ПОДГРЕБАЙ – ТОГДА И ПОГОВОРИМ.



Смерть арабским террористам!



Внимание к мелким деталям – вот за что мы любим разработчиков этой игры…



Если вы думаете, что главного героя замочил тот задохлик у двери, то ошибаетесь. На одну из клавиш назначен суицид; пара неловких нажатий – и вот, полюбуйтесь…

http://gopostal.com/

ЛЮДИ И КОШКИ

ХВОСТЫ И АНУСЫ



«… как уже давно было замечено, кошка – одно из тех домашних животных, что в наибольшей степени подходят для изготовления глушителей. Сами понимаете: в наше время шотган без глушителя – все равно что плева без девственности. Так вот, самыми лучшими экземплярами считаются особи черного окраса. Во-первых, благодаря узкому анальному отверстию они гораздо крепче держатся на стволе шотгана и никогда не подведут вас в самый ответственный момент. Во-вторых, из-за цвета шерсти они не так контрастируют со стволом и меньше привлекают внимание. И в-третьих, в силу большей упитанности на последнем выстреле (как известно, кошачий глушитель недолговечен: от силы на десять выстрелов) такая кошка разлетается весьма эффектно на невообразимое число кусков, что, несомненно, порадует всех юных натуралистов, наблюдающих за животными, обитающими в искусственной среде». ***Из телепередачи «В мире животных»***





о чем ты думал, доставая! Овца ты после этого заблудшая! Овца-овцой…
– Кто <censored> овца? Я овца?
– А кто <censored>, я, что ли?!
– Ты, блин, падре, в натуре! Ты кого овцой назвал, урод в рясе?!
– Ты, <censored>, козел, сначала ширинку застегни, а потом уж выделывайся, блин, в святой обители, а то я щас тебе рога-то быстро посшибаю! Погряз <censored> в грехе и пороке, так и не фиг тут! А если б ты этой телке засадить решил напоследок, а? Ты об этом подумал?! Какой пример бы ты подал детям! Они и так не имеют никакого понятия о гигиене половых связей! Да и вообще: ты хоть когда-нибудь пробовал снимать одежду с обмоченного трупа, тунеядец? Поди, сидел у родителей на шее и заботы не знал, пока они вкалывали, как папыкарло… Кому на хрен будут нужны такие шмотки, вандал?! Не втюхаешь ведь ни одному лоху!
– Да ты-то откуда знаешь, отец, блин, святой?
– Я-то <censored> не тянул деньги из родителей до двадцати пяти лет, как некоторые имбецилы! Нас когда отец семерых бросил, я сразу по шматью подрабатывать начал – помогать-то надо! Покойнику все равно, а нам – ужин. Слушай, а что это там у тебя мяукает?
– Кошка.
– Вроде не март щас – чего это она разошлась?
– Тебе бы шотган в анус засадили, ты бы не так разошелся!
– Куда-куда? Ну-ка покажь!
– Что, «покажь». Я и в магазин так ходил. За молоком. Кошка на шотгане, между прочим – самый классный глушак!
– Ну, здрасте-опа-новый-год! Допрыгались! Куда ты ей пихал ствол, нечестивец?!
– «Куда-куда»! – Туда!
– «Туда»! Господи, с какими недоносками приходится работать… Вот, ты,<censored>, блудница вавилонская, на семи холмах сидящая!
– Чего?..
– Того! Во-первых, для таких целей гораздо лучше подходит <censored> юной девственницы: благодаря большему объему и гигиеничности звук глушится гораздо эффективнее, уж поверь моему опыту, сынок! Жаль только, что натянуть можно лишь на станковый пулемет – с рук стрелять, конечно, тяжело. Хотя, если выбрать помоложе… А во-вторых, идиот, кошачьи фекальные массы могут вывести из строя табельное оружие, которое ты незаконно стырил у копа.
– Кто идиот?!
– Ты, не сомневайся! Только такой недоделок, как ты, мог натянуть кошку на шотган и пойти с таким подарком в магазин за молоком.
– Слушай, прикол хочешь?
– Ну?
– Антилопу гну! Я тут ментовские манатки натырил, прикинь! Переоделся копом – вот лафа-то была!
– Как, ты что, в натуре работал ментом?!
– А че?

ПОДХОДИШЬ ТАК АККУРАТНЕНЬКО К КАКОЙ-НИБУДЬ ТЕЛКЕ – НОГОЙ ПО РЫЛУ, ПОТОМ ИЗ СТВОЛА В ЗАТЫЛОК, И ГОТОВО: ДВАДЦАТЬ-ТРИДЦАТЬ БАКСОВ ТВОИ. А ЕСЛИ ПОВЕЗЕТ, ТО И ПОЛТИННИК.



Канистру с бензином следует быстро поменять на шотган. Иначе вместе с собакой запылаете сами!



Осмотр карманов никаких результатов не дал. Правильно я его замочил!



Все-таки шотган – наш выбор!
Один выстрел, а какой подъем чувств, желаний и предметов!









– И после этого ты посмел осквернить своим присутствием святое место?! И кто ты после этого, чмо в очках?
– Да ты че, святой отец! Ты фишки просто не сечешь! Я, блин, как форму надел – сразу понял: вот оно, счастье! Мочишь всех подряд прям посреди улицы – хоть бы кто слово сказал. Сразу видно: при исполнении. Подходишь так аккуратненько к какой-нибудь телке – ногой по рылу, потом из ствола в затылок, и готово: двадцать-тридцать баксов твои. А если повезет, то и полтинник. А быка какого-нибудь, так и просто пинком под зад – и к первому патрулю. Его там так уделают – сам все отдаст. Я тебе отвечаю – бросай ты на хрен свое кадило, пойдем оторвемся, у меня еще манатки остались!
– Да ты че, подгузник, опух? Чтобы я натянул это бесовское отребье?!
– Короче, падре, хватит втирать – давай, блин, грехи отпускай, и баста. У меня еще кони не доены!
– Да чего тебе отпускать-то, подгузник?! Тоже мне, Усама бин Ладен нашелся! Да-а-а... не те времена, не те... раньше все ж таки и маньяки были злее, и кровь краснее, и пули разрывнее...
– Ты у меня сейчас договоришься, дура в рясе! Я те, в натуре, покажу, у кого тут пули толще!

Пока падре с любовью переводил взгляд с обоюдоострых ножниц на кольт и обратно, соображая, чем бы замочить чувакуса, не совсем еще олдовый перец засунул руку в штаны и передернул шотган, на ствол которого была насажена довольно жирная кошка. Мгновением позже конструкция, воплощающая собой единение механизма с природой, оказалась вровень с высушенной черепной коробкой падре. Очутившись на свету, животное истошно заверещало, что вывело из раздумий прифигевшего служителя культа. Святой отец остановил свой выбор на кольте, справедливо рассудив, что отрезать этому уроду уши, ноздри и половые органы он сможет и чуть позже, когда лишит его способности передвигаться. Выстрелы грянули одновременно... ■

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Tactical FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Take Two / GoD ■ РАЗРАБОТЧИК: Pterodon / Illusion Softworks
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.vietcong-game.com/



Разведка докладывает о массовом нашествии врагов. Успеем подготовиться к отражению атаки.



В катакомбах стрельба из любого оружия, кроме пистолета с глушителем, противопоказана.



VIETCONG

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА В ГОРЯЧЕЙ ТОЧКЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
index@pochtamt.ru

Здравствуйте, детки! Рад приветствовать вас на базе Нуй Пек.

Меня зовут капитан Розенфилд. Я командую этим гарнизоном и на ближайшие несколько дней я для вас – отец, мать, Господь Бог и еще черт знает кто! Моя задача – загонять вас до полусмерти, потом перекурить и продолжать гонять! Вы возненавидите меня! Вы будете желать, чтобы я сдох! Но еще больше вы будете желать сдохнуть сами.

Слабаки отключаются на марше, как мухи по осени. Трусы пускают себе пули в висок. Нытики и хлюпики на своей шкуре испытывают все прелести «красного кода». Выжившие после этого будут готовы посетить курорты близ солнечного и уютного Сайгона! И, возможно, им повезет умереть быстро.

Лекции выслушиваете, не отрываясь от физических упражнений, чтобы не протирать униформой стулья в лектории. Кто не может повторить то, что я сказал минуту или полчаса назад – получает наряды вне очереди. Умники живут в окопе, спят в лужах, питаются жуками, передвигаются по базе только по-пластунски, а в промежутках между тренировками чистят картошку и драят полы. Вопросы есть? Хорошо, тогда начнем!

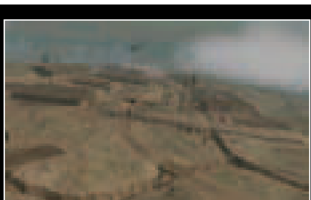
ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Задания будете получать непосредственно от меня. Прогулки по базе категорически запрещены, увижу лодырей – отправлю гулять на передовую в одиночку! Каждому будет предоставлена жилплощадь, где вы сможете ознакомиться с брифингом новой миссии, полюбоваться своими боевыми наградами и даже попытаться поспать. Не знаю даже, на что вас, извращенцев, может потянуть вместо сна – это ваше личное дело. Главное, что в назначенное время вы должны быть на вертолетной площадке в полной боевой готовности. Забудете автомат – пеняйте на себя. Вьетконговцы вряд ли вам одолжат свои по старой дружбе. Оружие и амуницию можете подобрать в арсенале. Пока выбор не велик, но в скором времени из штаба

МЕСТО, ГДЕ ПРИЯТНО УМЕРЕТЬ

ГЕОДЕЗИСТАМ И ПОХОРОННЫМ АГЕНТСТВАМ НА ЗАМЕТКУ

БАЗА НУЙ ПЕК
Это место, с которого начинается ваш путь доблестного воина. Здесь же он и закончится. Здесь вы получаете задания и проверяете себя на меткость на стрельбище. А последняя и самая трудная миссия будет состоять в том, чтобы защитить базу от многотысячной толпы разъяренных вьетнамцев. Будет жарко!





ДЕРЕВНЯ ДЖАРАЙ
Находится в трех с лишним квадратах от базы. Сюда вы попадаете вместе с капитаном и медиком для выполнения первого задания. Вьетконг атакует деревню своих соотечественников. Одного из них задела пуля и необходима срочная медицинская помощь. С этим справится Джо. Ваша задача – нейтрализовать снайпера.

ВЕРДИКТ

BORN TO BE DEAD



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Реалистичность. Практически «очеловеченный» AI. Приятный выбор локаций. Самое проработанное оружие за всю историю FPS.

– МИНУСЫ
Графика оставляет желать лучшего. При ближайшем рассмотрении все листочки – в одной плоскости. Тоннели без карты утомляют.

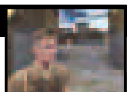
Потрясающая играбельность. Ваш покорный слуга месяц не мог оторваться. Учитывая то, что FPS вообще недолюбливаю…



ХУЖЕ, ЧЕМ Metal Gear Solid



ЛУЧШЕ, ЧЕМ Medal of Honor: Allied Assault



VIETCONG ДАЕТ ФОРУ В ИСТОРИЧЕСКОМ РЕАЛИЗМЕ. НО УСТУПАЕТ В ГРАФИЧЕСКОМ ИСПОЛНЕНИИ.



Миссия спасения, к сожалению, немного опоздала. Вьетконговцы спалили деревню практически дотла, не жалея соотечественников. Теперь этим бедолагам даже Крокер не поможет. Моя мстя будет ужасной!



Увидеть позирующих солдат ДРВ вам не удастся. Так что знакомьтесь, запоминайте.



Капитан не гнушается составить вам компанию во вступительной миссии. Похвально...

должны подвезти новые образцы. А пока попробуйте выжить с этим.
Свободное время будете проводить на стрельбище. От вашей меткости зависит, насколько долго вы протянете на вражеской территории. Кто из вас, девочки, держал оружие до этого? Что, только водяные пистолеты и джойстики? Кто слово давал?! Упали, отжались! Каждый по 50 раз! Остальные со мной на стрельбище – слушать лекцию по оружию.

GOOD... BAD... I'M THE ONE WITH THE GUN!

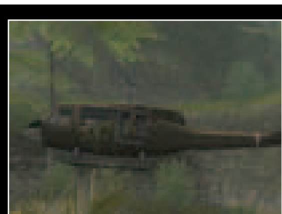
Слушать внимательно! Глухим два раза обедню не служат. Вы сможете переносить только два ствола – пистолет и автомат (винтовку, пулемет, гранатомет – кому что ближе). О безразмерном вещмешке из DOOM забудьте – здесь вам не игрушки! Кто сказал, что без молекулярного дезинтегратора он отказывается воевать? Два шага из строя! Упал, отжался! Пистолеты двух марок – «Кольт» и «Смит и Вессон». Первый более мощный, второй снабжен глушителем – выбирайте. Из длинноствольного – карабин M1, дробовик «Ремингтон» и автомат Томпсона. Обещали подвезти снайперскую винтовку M1 Garand, штурмовую винтовку M16, пулемет M60, гранатомет M79. С учетом того, что в качестве бесплатного приложения выдаются ножи и несколько гранат – на ваш век хватит.
Стрелять можно и должно тоже по разному. Можно просто навести воображаемый крестик прицела на противника и жать на курок. Выстрелы получаются крайне не точными и поразить противника с первого раза практически невозможно. Зато можно привлечь его внимание и получить заряд свинца между глаз. Альтернативное ведение стрельбы – с прицеливанием. Точность повышается на порядок, но тут приходится считаться с дыханием – мушка постоянно двигается. Курсы снайперов посещали? Кто там голос подал?! Упал, отжался! Так вот, снайперская наука и штурмовиками уважается. Вдох, задержка дыхания, выстрел (или очередь), выдох. Особенно эта наука вам пригодится в ведении «скрытной» войны.
Практически у любого длинноствольного оружия есть режим полуавтоматической стрельбы. Раз нажал – одна пуля вылетела. Так вот, для экономии патронов используйте только этот режим стрельбы! А то на вас не напасешься. Окажетесь без патронов в боевых условиях – смело считайте себя покойниками. К вам в некоторых миссиях будет подключаться мистер Бронсон, у него есть дополнительные патроны к любым видам оружия. Но учтите, что в бою он может оказаться довольно далеко и попросту не успеет подбросить вам магазин. Заткнулись все! Знакомиться будете потом. Всем, кто открыл пасти – 50 отжиманий.
Продолжим... Вы, конечно, можете подобрать оружие свежеубитого противника. И тут я по долгу службы обязан вас ознакомить с вооружением коммунистов. На каждый наш ствол у вьетконговцев есть свой прототип. Пистолеты Токарева и Макарова, винтовка Мосина, дробовик Симонова, снайперский Драгунов, автомат Калашникова, пулемет Дягтерева. Стреляют не хуже наших, так что на превосходство в техническом обеспечении не рассчитывайте.
Кроме вышеперечисленных стволов, ножа и гранат, в ваш вещмешок помещается еще много полезных предметов. Универсальная аптечка, содержащая полный набор медикаментов для лечения ран любой сложности. Наш последний оставшийся в живых санитар – Джо Крокер. Он сейчас в медсанчасти, латает новобранца, подорвавшегося на противопехотной мине. Беднягу изрешетило осколками – теперь он больше похож на дуршлаг... Так вот, Крокер нарасхват, поэтому не рассчитывайте, что он будет всегда рядом.
Кроме аптечки – фонарик для ночных операций, карта местности (если штаб располагает таковой), рация и взрывчатка С4 выдаются строго под конкретные задания. Так что губки не раскатывайте. Связь со штабом будет поддерживать этот молодой человек, познакомьтесь, Питер Дефорт – наш штабной радист...
Кстати, о карте. Кругом! Обратите внимание на карту на стене. Сейчас мы поговорим о тонкостях местности...

Я НЕ РАЗ ДЕЛАЛ БОЕВЫЕ ВЫЛЕТЫ И КРУШИЛ ВЬЕТКОНГОВЦЕВ, ОБЕСПЕЧИВАЯ РЕБЯТАМ ПОДДЕРЖКУ С ВОЗДУХА. ТЕПЕРЬ ЭТОТ КАЙФ СМОЖЕТЕ ОЩУТИТЬ И ВЫ.

МЕСТО, ГДЕ ПРИЯТНО УМЕРЕТЬ

ГЕОДЕЗИСТАМ И ПОХОРОННЫМ АГЕНТСТВАМ НА ЗАМЕТКУ

КАНЬОН РЕКИ СОНГ НОНГ



Вам необходимо пробраться по системе каньонов, по пути расчищая местность от вьетнамских партизан. В лесу вы впервые встретитесь с ловушками. В принципе можно попытаться найти все самому. А можно поступить иначе – пустить впереди отряда Ната. Он сам найдет все ловушки, а заодно предупредит, если впереди завидит вьетнамский патруль.

ОБОРОНА РЕКИ КЭ БАНА

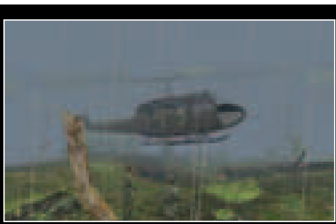


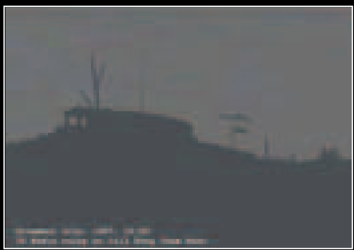
Вы знаете, какое наслаждение испытываешь, удачно забросив гранату в неприятельский дзот? Это не передать. Вам предстоит выбить вьетконговцев из оборонительных сооружений, выстроенных когда-то французами. Начнете с пути, по которому перевозились боеприпасы из Камбоджи в Южный Вьетнам. Дальше – парочка дзотов, длинные змеи окопов и главное – шапочное знакомство с эпохальными вьетнамскими тоннелями.

МЕСТО, ГДЕ ПРИЯТНО УМЕРЕТЬ

ГЕОДЕЗИСТАМ И ПОХОРОННЫМ АГЕНТСТВАМ НА ЗАМЕТКУ

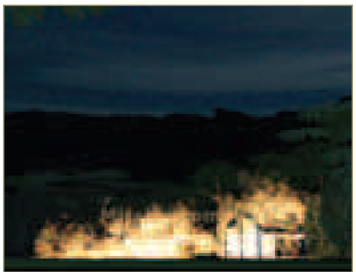
ДЕРЕВНЯ РАНГ ДОНГ
Единственная миссия по спасению заложника. Один из ваших собратьев по оружию попал в плен, и ваша задача – вытащить его из лагеря, кишащего вьетнамцами. Миссия будет ночная, главное – не поднимать тревоги. Пистолет с глушителем – вот ваше оружие. По крайней мере до тех пор, пока заключенный не будет на свободе.



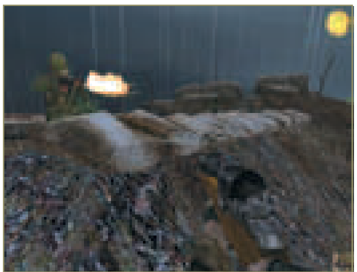


АВАНПОСТ НА ХОЛМЕ
Под пристальным вниманием вьетнамцев находится не только ваша база, но и все прочие дислокации американских солдат. Защитить своих коллег, попавших в осаду неприятеля – первейший долг. А для начала вам дадут попрактиковаться в отстреле супостатов из пулемета с воздуха. Ощущений масса, особенно учитывая то, что в вас попасть практически невозможно…

ОНИ ЗНАЮТ, ЧТО ВЫ В ЗОНЕ, И НЕ БУДУТ СПОКОЙНО СИДЕТЬ И ЖДАТЬ,ПОКА ВЫ ПОДКРАДЕТЕСЬ СЗАДИ И ВЫПУСТИТЕ ВСЮ ОБОЙМУ ОТДЫХАЮЩЕМУ В ЗАТЫЛОК.



Тихая деревушка становится пылающим адом. Я в гостях побывал…



Мой отряд ожесточенно отстреливается, защищая родную базу.

ОЖИВШИЕ ДЖУНГЛИ

Большая часть стычек проходит в джунглях. До места назначения будут доставлять вертушки, там вы полностью предоставлены себе. Все планшеты с картами снабжены компасами, так что заблудиться будет трудновато. Если вы, конечно, не храпели на лекциях по ориентированию на пересеченной местности. В особо сложных заданиях вас будет сопровождать Нат. Этот парень – перебежчик и знает лес, как свои пять пальцев. Теперь он на нашей стороне и будет выступать в команде проводником. Если заплутали – передайте ему командование и просто идите следом. Нат всегда выведет в нужную точку.
Как вы понимаете, времени на то, чтобы окопаться, в лесу нет. Поэтому пользуйтесь всеми доступными естественными укрытиями. Отлично для этого подходят поваленные деревья и валуны. Захватили вражеский окоп – честь вам и хвала, занимайте оборону. По лесу передвигайтесь только шагом – вьетнамцы очень любят оставлять нам сюрпризы. Ямы с кольями на дне, прикрытые листьями, падающие ветки с острыми шипами, гранаты с привязанными к чеке лесками… Фантазии этим тварям не занимать.

На бои в окопах особо не рассчитывайте – мы стараемся не допускать вьетнамцев к нашим территориям. И все же эти кроты умудряются пробраться в наши тылы через свои многокилометровые подземные тоннели. Скорее всего, вам придется пару раз спуститься туда, чтобы выкурить затаившихся коммунистов. Надеюсь, вы, черви, не страдаете клаустрофобией?

ТЕРМИНАТОР

Последний член команды, которого я еще не представил – старший сержант Хорнстер. Мы называем его Терминатором за чрезмерную любовь к пулемету. Он проведет лекцию, посвященную своему любимому оружию. Сержант…
Да, сэр! Здравия желаю, зелень пузатая! Не знаю, держал ли кто из вас пулемет до этого момента, но это самое эффективное оружие из всех, которые я когда-либо видел. Мало того, что он обладает потрясающей убойной силой, так еще и может быть установлен на любое транспортное средство. Вам будет предоставлена возможность попробовать его с лодки и вертолета. Это не так просто, как кажется на первый взгляд. Единственный недостаток транспорта – он постоянно в движении и не дает захватить цель в крестик прицела. Пользуйтесь тем, что патронов в обойме достаточно, чтобы покосить парочку взводов. В вертушке вообще практически неограниченный боезапас. Я не раз делал боевые вылеты и крошил вьетнамцев, обеспечивая ребятам поддержку с воздуха. Теперь этот кайф сможете ощутить и вы. Запомните, пулемет – как женщина. Любите его, хольте, заботьтесь, и он никогда не подведет в трудную минуту. Вот, собственно, и все! Капитан…

НАЕМНЫЕ УБИЙЦЫ

Спасибо, сержант! Это практически вся информация, необходимая вам, чтобы выжить в джунглях. Осталось упомянуть только о симуляторах. По итогам успешно проведенных миссий мы разрабатываем симулятор для подготовки новичков, вроде вас. Роль вьетнамцев исполняют такие же новобранцы как и вы, ситуация приближена к боевой. Сумеете выжить – станете такими же профессионалами, как джентльмены, с которыми я вас знакомил. Не сумеете – лучше пакуйте вещички и сматывайтесь в тыл.
А теперь скажите, вы готовы получить пулю от вашего же товарища. Возможно, от того, что сидит справа. Или слева. Нет? Не слышу! НЕТ??? Не «нет», а «нет, сэр»! Упал, отжался! Остальные подобрались и на симулятор! Надевайте защитное снаряжение, берите маркеры и ждите дальнейших распоряжений. На тот случай, если кто-то не совсем удачно промахнется. В добрый путь, навозные черви!!! Бегом марш!!! ■







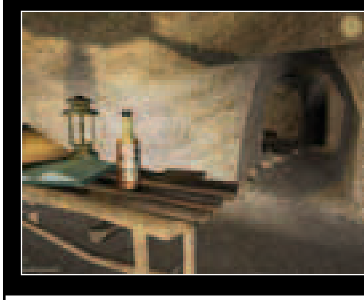


МЕСТО, ГДЕ ПРИЯТНО УМЕРЕТЬ

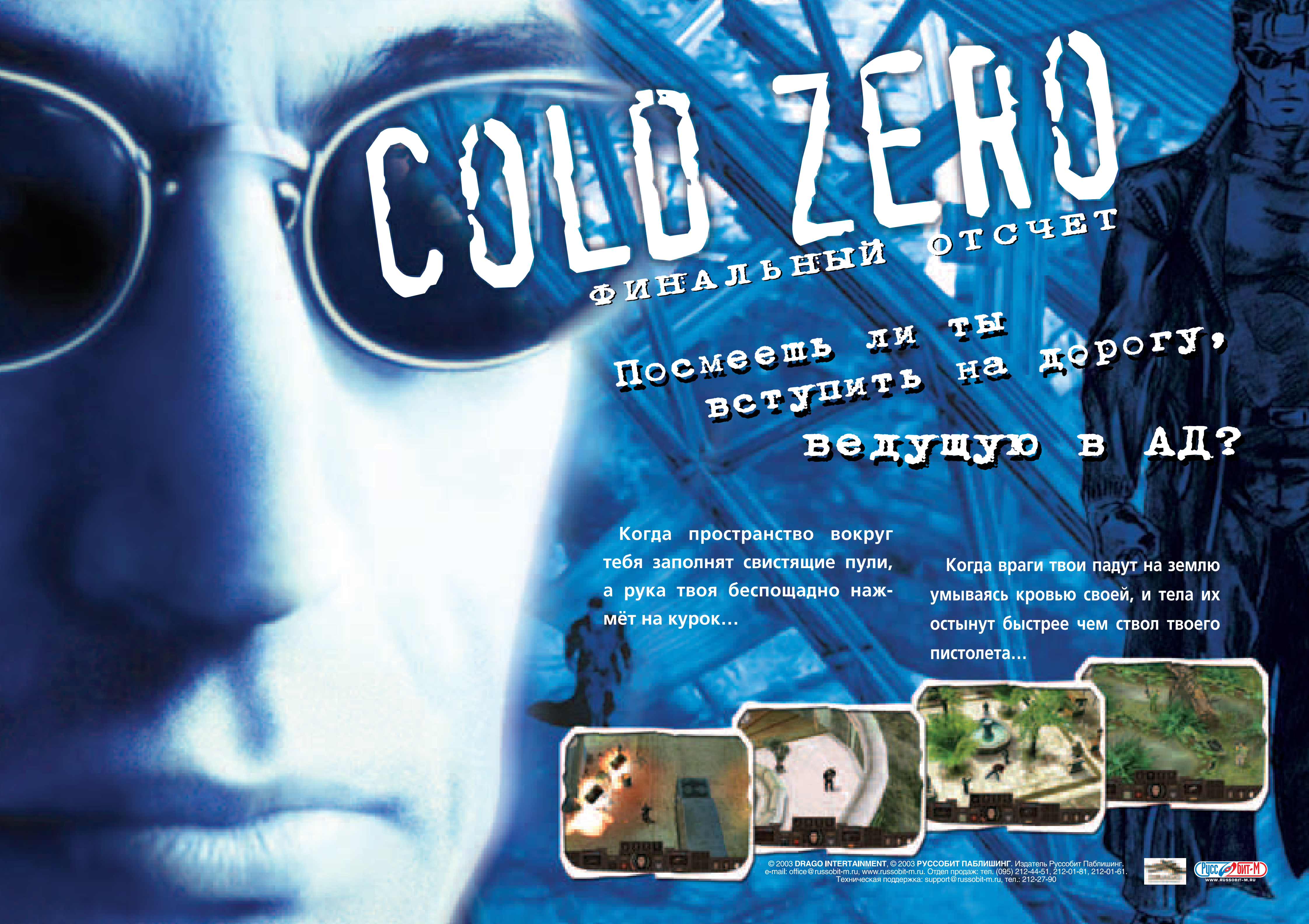
ГЕОДЕЗИСТАМ И ПОХОРОННЫМ АГЕНТСТВАМ НА ЗАМЕТКУ

РУИНЫ ГОРОДА ПО ТЛОНГ КАРАЙ
Город, когда-то возведенный гениальными архитекторами, стал площадкой военных действий. Развалины – идеальное место для ведения войны. Никогда не угадаешь откуда появится следующий противник. АК-47 и пулеметы Дягтярева вблизи настолько мощны, что не успеваешь даже развернуться, чтобы начать ответный огонь. И это только надводная часть айсберга. Куда жарче схватка будет в подземных коммуникациях…





ПОДЗЕМНЫЕ ТОННЕЛИ
Этими переходами, кажется, испещрена вся земля под Вьетнамом. С запасами провизии на многие месяцы, арсеналами, полными оружия и командными постами – они полностью приспособлены для ведения партизанской войны в течение долгого времени. И из-за каждого поворота в любой момент может появиться вьетнамец с АК-47 наперевес. Держит в напряжении, знаете ли… Зато гранаты эффективны, как нигде!


COLD ZERO
ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ
Посмеешь ли ты вступить на дорогу, ведущую в АД?
Когда пространство вокруг тебя заполнят свистящие пули, а рука твоя беспощадно наж-мёт на курок…
Когда враги твои падут на землю умываясь кровью своей, и тела их остынут быстрее чем ствол твоего пистолета…
© 2003 DRAGO INTERTAINMENT, © 2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель Руссобит Паблишинг.
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М
■ РАЗРАБОТЧИК: Boolat LLC ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.lethaldreams.com

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ

ПО ТУ СТОРОНУ СНА

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Микрокосмос человеческого сна. Альтернативная нереальность мысли, памяти и ощущений. Сумеречная зона расторможенного подсознания. Каждый раз, погружаясь в темноту самого себя, даже не подозреваешь, насколько опасным может стать твое возвращение. А вы когда-нибудь умирали во сне? Да так, чтоб, проснувшись, полчаса стирать с лица выступивший пот. Истерично кричать, не понимая, было ли это на самом деле, или всего лишь увидели кошмар. Не играйте с грезами, ведь даже они могут стать смертельными.

СКАЗОЧНАЯ РАЗЛУКА

Пресытились мы стратегиями, господа. При одном упоминании жанра перед глазами проносятся стройные колонны танков, грозные эскадрильи бомбардировщиков и бесномощная смехотворная пехота, марширующая в стан врага. Реализм и свинцовая вакханалия – вот девиз стратегий последнего времени. Канули в лету сказочные герои. Монстров приручили, откормили и сослали в долгосрочные отпуска по зоопаркам. Где, спрашивается, былой размах фэнтезийных баталий? HoMM IV давно пройдена. Желудочные спазмы и чувство неутолимого голода наводит на мысль о поиске достойной замены. Похоже, что «Смертельные Грезы» будут именно таковыми.

РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ!

Итак, все начинается в далеком будущем. Мир населяют Альверны – прямые потомки злосчастного человечества. Интеллектуальное развитие и магия стали основными общественными приоритетами. Учитель местной школы магии Винтрикс находит неизвестный артефакт. Пытаясь самостоятельно разгадать тайну предмета, он скрывает его от своих учеников. Однажды любопытные юные маги почувствовали волну энергии, исходящую из комнаты учителя. Проникнув туда, они осознают, что Винтрикс пропал. После ночи самостоятельного изучения они случайным образом активируют артефакт. Образовавшийся портал переносит их в другой мир. Единственной управляющей силой в этом хаотичном пространстве становится кусок злосчастного артефакта. Теперь это ваша история, сказочный сон об освоении и завоевании.

КЕМ БЫ СТАТЬ

Все начинается с выбора одного из шести учеников Винтрикса. Каждый из них владеет начальными навыками своей школы магии и поверхностным представлением о сути происходящего. Никаких настроек персонажа не ждите: статика параметров обусловлена сюжетной линией игры. Их отношения друг с другом различны и очень неоднозначны. В дальнейшем ваша социальная желательность бу-

ВЕРДИКТ

С ЗАПАДНЫМ РАЗМАХОМ!



7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ
Интересный сюжет, семь школ магии, совмещение пошагового и real-time-режима, красочная анимация заклинаний.

– МИНУСЫ
Слегка угловатая графика, отсутствие сетевого режима.

Хорошая стратегия с незначительными элементами RPG. Интересная задумка, добротная реализация.



ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

МУЛЬТИПЛЕЕРА В ИГРЕ НЕТ

К величайшему сожалению, в игре не реализован многопользовательский режим. Ну что это за стратегия, где нельзя бить морды и доводить до приступов бешенства своих друзей?! К тому же сам жанр подразумевает глобальные побоища нескольких натруженных человеческих умов. Связано это в первую очередь с сюжетной составляющей игры. Возможно, украинские разработчики возьмут пример с российских Revolt games и выпустят мультиплеер add-on'ом. Но пока что это только прожекты.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Heroes of Might & Magic IV



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Magic the Gathering: Battlemage



ИЩЕТЕ ЗАМЕНУ ДАВНЫМ-ДАВНО ПРОЙДЕННОЙ HOMM IV? ВОТ ОНА.



Еще один излюбленный фокус девушки-колдуньи – ожившие деревья.



При большой удаленности от объекта приказы отдаются через посредников.



Основным достоинством «СГ» является анимация заклинаний. Под конец игры за волшебными аурами, растущими на экране, словно грибы после дождя, даже персонажей разглядеть сложно.

И НЕ СПЕШИТЕ СРАЗУ АТАКОВАТЬ НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЗЕМЛИ, ВСЕГДА ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ДИПЛОМАТИЧЕСКОГО ИХ ПРИСОЕДИНЕНИЯ.

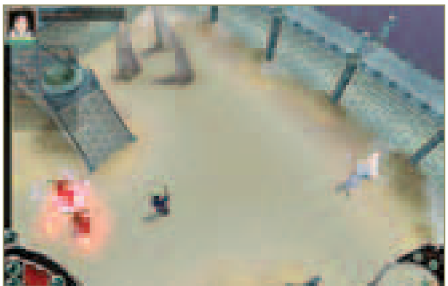
дет зависеть исключительно от вас. Так что выбор персонажа принципиальным образом характеризует отношение к вам в игре. Подлецов не любят, зато вы самым наглым образом можете атаковать своих соседей, учинять разгром и не обременять себя муками совести. Но и ждите соответствующего отношения в вашу сторону. При мирном раскладе спокойное накопление ресурсов омрачено невозможностью расширять свои владения. Соседи есть соседи, их нельзя не уважать.

БАЛАНС ВОЗМОЖЕН

Выбор персонажа сводится к выбору магической школы, так как именно этот различительный фактор является основным. Всего в игре представлено шесть школ, кардинально отличающихся друг от друга. Основной задачей разработчиков было создание идеального баланса между магическими направлениями. На ранней стадии тестирования игры об этом балансе не было и речи. По личному опыту скажу, что все проходилось пятью юнитами, причем довольно легко и непринужденно. Существа, словно неуязвимые, сметали все на своем пути, не давая игроку даже малейшего повода задуматься о состоянии их здоровья. Сейчас же можно однозначно сказать, что баланс есть. Он работает, причем крайне убедительно.

СНОВА В ШКОЛУ

Итак, перед нами шесть школ магии. Школа пробуждения, представленная импульсивным и заносчивым Зерином, одна из самых интересных и многогранных в игре. Эвокатор подчиняет энергию и силу, управляет огнем, молниями и еще черт знает чем. Если чувствуете в себе мощь необъятную, то этот вариант вам вполне сгодится. Немногословный и всегда сконцентрированный Миртис, последователь школы воплощения, обладает способность использовать магию противника. Он с легкостью пробирается в подсознание и материализует чувства. Любителям изощренной тактики этот самый таинственный магический путь непременно придется по вкусу. Круан олицетворяет собой самую прямолинейную школу в игре – школу некромантии. Создание злобных тварей различных величин – вот истинное призвание настоящего некроманта. Любителям бездумного экшна непременно понравится. Ясновидящий Сиримбел прослыл среди своих друзей настоящим параноиком. Вот она, плата за обладание знаниями магии порталов. Несложный, но достаточно эффективный путь. Призывайте существ из других измерений, путешествуйте сквозь порталы, блокируйте магию противника – все это только для вас, выбравшие портальную школу. Изменяя все виды материи, Веритион добился потрясающих успехов в магии трансмутации. Провести



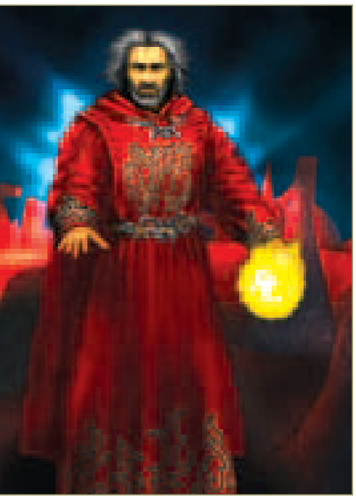
Штурм замков – самая любимая разработчиками миссия.

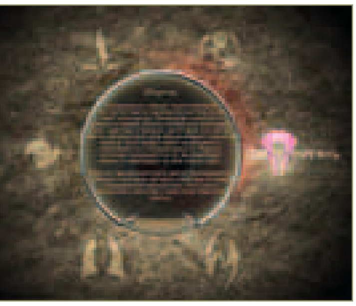


Простоять некоторое время в потоке света – один из путей захвата домена.



Магия очарования способна на многое: выбрав любой более-менее увесистый камень, превращаем его в непобедимого война. Он останется с Инанной до самой его смерти.







НЕ БОЙТЕСЬ ХИТРЫХ МОНСТРОВ

НЕСМОТРЯ НА ПРОДВИНУТЫЙ AI, ИГРА ОБЕЩАЕТСЯ БЫТЬ ПРОСТОЙ

Много времени и сил было потрачено на разработку уникального AI для каждого монстра. Противник может пользоваться ландшафтом: прятаться за скалами, нападать с возвышений. Разработчики заявили об отсутствии необходимости делать градацию игровой сложности. По их мнению, для прохождения нужно только терпение и некоторые навыки, которые появятся в процессе самой игры.

ОСНОВНОЙ ЗАДАЧЕЙ РАЗРАБОТЧИКОВ БЫЛО СОЗДАНИЕ ИДЕАЛЬНОГО БАЛАНСА МАГИЧЕСКИХ НАПРАВЛЕНИЙ.

свои отряды по воде или воздуху – обычное для него дело. Вызвать зловещего гомункула – тоже раз плюнуть. Так что если вы натура творческая, изобретательная, то изучение этой школы раскроет ваш безграничный потенциал. Инанна, единственная девушка среди бородатых властолюбцев, изучает магию очарования. Было бы куда лучше, если бы чарами заведовал какой-нибудь Круан, а Инанна была некромантом. Хотя бы было оригинально. Посвятив себя этому пути, вы сможете управлять чужим сознанием и вселять душу в неживые предметы. К сожалению, полностью реализовать мощь и напор этой школы можно лишь на определенном ландшафте. Зато все хлопоты с лихвой окупаются могуществом магии очарования. Седьмое дополнительное направление – это магия образов. Она доступна всем персонажам, но эффективностью и многообразием не отличается.

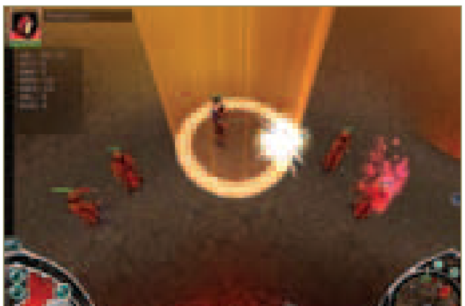
Приверженность к определенной магической школе еще не означает, что вы не можете использовать другие заклинания. Напротив, по ходу игры вы будете приобретать и изучать магию смежных вам школ. Всего их четыре. Пятая же, противоположная, будет для вас недоступна.

ЧУЖАЯ ТРАВА ПОД НОГАМИ

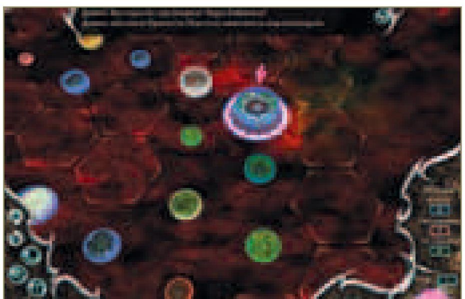
Мир, в который вы попадаете, состоит из доменов. Локации, похожие на дрейфующие в космосе острова, выстроены в сетку из гексов. Очень напоминает Sphere Grid из Final Fantasy X. Каждый из тридцати доменов обладает своим климатом, ландшафтом и уникальными характеристиками. Предельно важно предварительно ознакомится с нюансами локации перед нападением на нее. К примеру, ландшафт играет огромную роль в тактике некоторых школ. Существует также тридцать нестабильных доменов, генерируемых случайным образом. Здесь вы выступаете на свой страх и риск. Неприятных сюрпризов гораздо больше, чем приятных – установленный и подтвержденный опытом факт. Чем больше доменов находится у вас во владении, тем сильнее становится ваша сонная империя. Некоторые из них дают возможность использования специальных заклинаний. Количество земель влияет и на число исследовательской манны, получаемой за каждый ход. По ходу завоевания доменов вы узнаете дополнительную информацию об игре, ее внутренней философии и строении ее мира. Количество магического потенциала также зависит от ваших владений. Принципиальный момент – с какой локации вы атакуете следующую. При условии, что таковой является ваш крупный домен, ресурс манны для постройки юнитов и использования заклинаний будет практически безграничным. В случае если за спиной у вас окажется нечто чужое, бесформенное и неприветливое, магическую субстанцию придется черпать буквально чайными ложками. И не спешите сразу атаковать нейтральные земли, всегда есть возможность дипломатического их присоединения. Все бои проходят в реальном времени, однако передвижения по карте, исследования и дипломатия практикуются в пошаговом режиме.

ЗА ПЕЛЕНОЮ СНА

Графическая сторона игры неоднозначна, и вызывает очень противоречивые чувства. Полностью трехмерный мир красочен и разнообразен. Но не все так гладко в сонном королевстве. Угловатость моделей и аляповатость некоторых природных субстанций, честно говоря, смазывают общее положительное впечатление. Передвигаются вяло, неестественно, словно во сне, – уж простите за каламбур. Зато магические эффекты сделаны на высоте. В общем, с успешным дебютом, Boolat! ■



Создав себе несколько прислужников, вы значительно увеличите боевой потенциал.



Мне это очень напоминает Sphere Grid из Final Fantasy X.



Управляя природными стихиями, Зерин в состоянии дать достойный отпор любому из своих коллег-путешественников. «Электрические рыцари» – один из самых убедительных методов.



Битва Героев
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Разработчик: BLOODLINE
Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38-048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены. © Media 2000 Copyright. Лицензия № 77-6227

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Flagship
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.residentevilzero.co.uk/

ВЕРДИКТ

САМО ОЧАРОВАНИЕ



8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

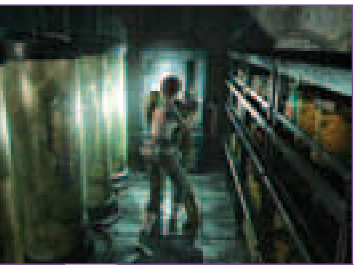
ПЛЮСЫ

Потрясающая визуальная составляющая игры – RE никогда еще не была так красива. Некоторые нововведения в геймплее.

МИНУСЫ

Проблемы с управлением, недостаточная проработка головоломок, отсутствие кардинальных улучшений игрового процесса.

Если поклонники RE не приобрели GameCube после выхода на нем римейка первой части, то сейчас самое время это сделать.



Угадайте, что в этих зеленоватых резервуарах?

RESIDENT EVIL ZERO

ЗЛА НЕМЕРЯНО

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

«Нулевая» часть Resident Evil – проект особенный и в чем-то даже выдающийся. Что самое интересное, даже не в силу каких-то переломных изменений в игровом процессе (которых нет) или же особенных достижений в области графики (это в некотором роде присутствует). Дело вот в чем. Resident Evil Zero – игра, которая была в разработке со времен, когда динозавры бродили по Земле. И тут уж хочешь – не хочешь, а будешь придавать этому факту огромное значение.

Если вы помните, то изначально Resident Evil Zero должна была выйти на Nintendo 64. Эксклюзивный тайтл для умирающей консоли – релиз был запланирован на 2000 год. В конце концов Capcom решила не пороть горячку, а приостановила проект. И позже переориентировала его на GameCube. Переориентация, надо сказать, радикальная. Кстати, по слухам, изначально игру вообще делали для первой PlayStation. Так что можно сказать, что Resident Evil Zero скакала с одной платформы на другую, как испуганный заяц. Процесс разработки, как мы можем видеть, занял просто непотребное количество времени. При всем при том, что концепт особых изменений не претерпевал, технически игру приходилось то перелопачивать, то переделывать с чистого листа.

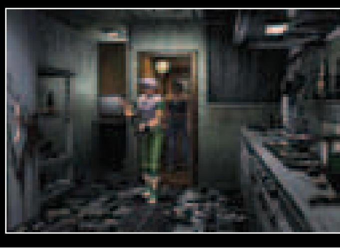
СТАТИЧНОЕ ВЕЛИКОЛЕПИЕ

Получить невероятное удовольствие от Resident Evil Zero можно, даже просто... сравнивая скриншоты трехлетней давности с финальными, пострелизными образцами. Ощущения просто неописуемые. Тут, конечно, проглядывает и наша склонность ностальгировать по малейшему поводу. Но не только. Наглядная эволюция проекта – да еще какого! – это, знаете ли, завораживающее зрелище. Настоятельно рекомендую обратиться к соответствующим врезкам – есть на что полюбоваться. Весь фикус еще и в том, что на стародавних шотах мы видим локации, абсолютно идентичные присутствующим в релизной версии. Все то же самое, но с технологической поправкой. Как это смотрелось на Nintendo 64, и как мы это можем видеть на GameCube. Отличия в графическом исполнении, естественно, значительнейшие. Resident Evil Zero – самая красивая из

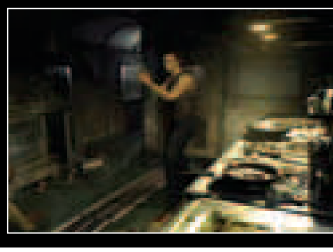
ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ

NINTENDO 64 ПРОТИВ GAMECUBE

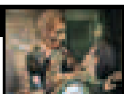
Ознакомьтесь, как выглядела одна и та же локация (кухня в поезде) на разных этапах разработки



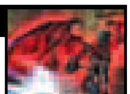
Resident Evil Zero. Тут, собственно говоря, и комментировать-то нечего.



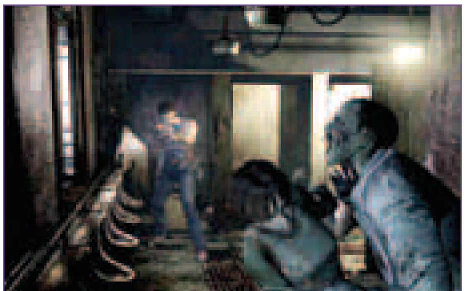
ВПЕЧАТЛЯЕТ, КАК
Resident Evil (GameCube)



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Devil May Cry 2



RESIDENT EVIL ZERO – ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ SURVIVAL HORROR ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ ЖАНРА.



Остерегайтесь! Зомби могу напасть на вас даже в общественных туалетах!



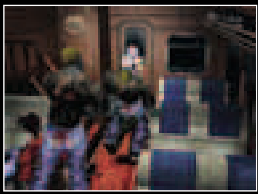
Пробежки по крыше поезда мне изрядно напомнили один эпизод из Final Fantasy VIII.



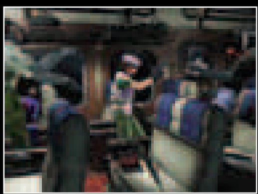
В Resident Evil Zero два главных героя игры действуют одновременно. Несмотря на это, кардинальных изменений в геймплее ждать не стоит. Но необходимое разнообразие присутствует.

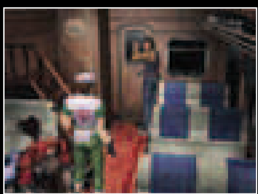
А МОГЛО БЫТЬ И ТАК

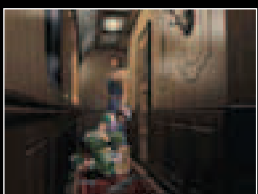
RESIDENT EVIL ZERO НА NINTENDO 64

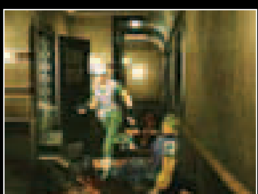


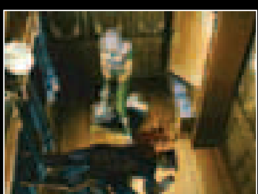


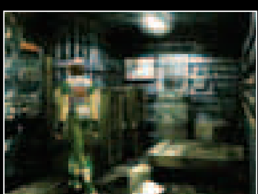










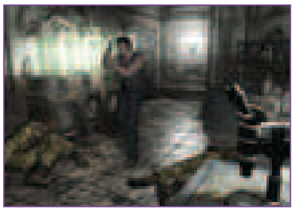


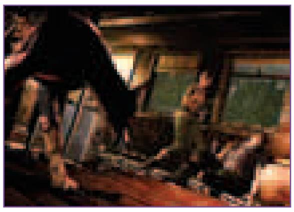
всех Resident Evil. Это, впрочем, неудивительно. За основу здесь был взят движок, на котором успешно функционирует римейк первой Resident Evil. Плюс непременнейшие доработки и необходимая шлифовочка. Возможно, кого-то смутит очередное возвращение Capcom к излюбленным пререндренным бэкграундам. Но даже те, кто считает подобные вещи пережитками прошлого, получат от разработчиков нагляднейшие доводы, оправдывающие отказ от полного 3D. Фоны просто завораживают. В пресс-релизах такие радости называют заезженным термином «фотореалистичность». И в данном случае это вполне оправданно. Что касается моделей разнообразных персонажей, то это, конечно, не CG-quality, о котором любят трубить все, кому не лень. Но близко к этому. Главное – во всем графическом великолепии выдерживается стиль. Традиционная «кинематографичность» локаций – не пустой звук. И, что немаловажно, визуальный ряд вполне способствует нагнетанию атмосферы. Параноидальности в духе Silent Hill (спорной, но о ней вам обязательно расскажут поклонники этого крепко переоцененного проекта) здесь, может быть, и нет. Но того, что присутствует, вам хватит с лихвой.



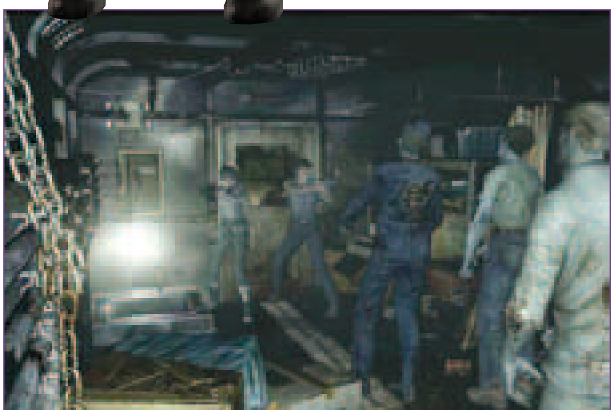
ПЕРЕКЛЮЧАЯ КАНАЛЫ

Одной из ключевых особенностей игрового процесса Resident Evil Zero должна была стать









Capcom не жалела полигонов ни на главных героев, ни на блуждающих монстров.

http://www.residentevilzero.co.uk/

REBECCA CHAMBERS

ЭВОЛЮЦИЯ ПЕРСОНАЖА



Обратите внимание, как выглядела Ребекка несколько лет тому назад. Но мысль дизайнеров персонажей не стоит на месте. А потому беретик a la Джилл Валентайн под шумок убрали. И заодно сделали персонажа несколько попривлекательнее. Впрочем, вы это видите и сами.

СЮЖЕТНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ

Действие Resident Evil Zero разворачивается за день до событий первой Resident Evil. Bravo Team из отряда S.T.A.R.S. отправлена в окрестности городка Raccoon City, потрясенного вереницей необъяснимых убийств. Вертолет с командой терпит крушение, но все остаются живы и начинают исследование местности. Ребекку Чемберс (знакомую игрокам по Resident Evil) поиски приводят к остановившемуся в лесу поезду. Там она и встретит второго героя игры – Билли Коэна – беглого преступника, а в прошлом лейтенанта морской пехоты.

возможность одновременного контроля двух персонажей. Не тотального, конечно, – но в ограниченных пределах. Как оказалось, никакой мини-революции в геймплее не произошло. Просто декларирумая фича стала заметным элементом Resident Evil Zero, вносящим некоторое разнообразие в традиционное для жанра положение дел. И просто приятной вещью. Но ни на какие кардинальные сдвиги в игровой механике можете не рассчитывать. Взаимодействие двух главных героев разработчики представили достаточно сдержанно и без особого радикализма. На деле это выглядит примерно таким образом.

У нас есть два персонажа – Ребекка Чемберс (Rebecca Chambers) и Билли Коэн (Billy Coen). Бродить можно как в связке, так и в одиночку. В первом случае мы назначаем, кто будет основным действующим лицом – то есть полностью поступающим под наш контроль. Второй же герой ходит за нами сам по себе – хотя его передвижения можно и регулировать, используя второй аналоговый рычажок. При этом у вашего товарища есть некоторая поведенческая установка (ее выбираем, естественно, мы) – грубо говоря, стрелять или не стрелять. В команде разбираться с противниками проще – партнер оказывает огневую поддержку. Но присутствуют, конечно, и свои издержки. Управляемый компьютером персонаж туповат и особенно рассчитывать на него подчас не стоит. То он впадет в раздумья, то в безобидной ситуации угодит в объятья зомби. Но в целом все пристойно и без излишнего кретинизма. Поменять вспомогательного и основного персонажей ролями (то есть взять под контроль другого героя) можно нажатием одной кнопки. Ей же осуществляется переключение в режиме, когда каждый из ваших подопечных действует сам по себе.

Впрочем, «сам по себе» – не совсем точное определение. «Вселившись» в одного персонажа, вы обнаружите, что другой особенной самодеятельностью не занимается. За что ему большое спасибо. Он может немного побегать для вида, но брать дело в свои руки, естественно, не будет. Чаще всего solo-режим вообще бывает вынужденным – когда это обусловлено сюжетом игры. Обычно такая штука используется для решения головоломок. Или, если угодно, «головоломок». Основная их часть основана на использовании двух персонажей, каждый из которых занимается своим делом.

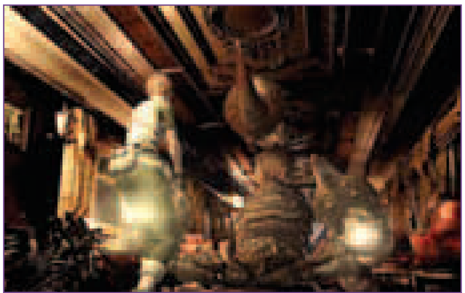
Надо сказать, что этот элемент иногда вызывает некоторое недоумение. Возникает ощущение, что в некоторых компонентах сценаристы просто слегка схалтурили. Первая же головоломка в поезде вызывает целую гамму противоречивых чувств. Представьте себе: нам говорят, что дверной замок забит, и «прочистить» его можно только с помощью острого предмета. Первая реакция – достать нож (а он у нас есть) и использовать. Нам не дают этого сделать. Приходится искать особую разновидность этого предмета. А именно – нож для колки льда. Ощущаешь себя идиотом. Хоть бы кто-нибудь ради приличия объяснил бы, что стандартный нож не подходит по диаметру. Ну или что-то в этом роде.

ГЕНЕТИКА

По традиции ряд нареканий вызывает управление. Жанр «резидентообразных» никогда не мог похвастаться действительно удобной схемой контроля. И Resident Evil Zero не стала исключением. Перемещение в пространстве все так же вызывает ряд неприятных проблем, система прицеливания порой серьезно огорчает. Хорошо хоть в игре есть возможность разворота на 180 градусов. Но даже эту деталь ухитрились подпортить – так медленно на месте крутятся только люди с проблемами опорно-двигательного аппарата.

Самое интересное, что основная часть проблем, встречающихся в Resident Evil Zero, принадлежит к типу «родовых болезней». Они передаются от одной игры серии к другой. Новых же недугов практически не выявлено. И если раньше поклонники Resident Evil вполне терпимо относились к незначительным раздражающим факторам, то вряд ли их что-то выведет из равновесия и сейчас. Долгожданный приквел первой части – игра, от которой у бывалого фэна потекут слюни. Для всех остальных Resident Evil Zero – просто ошеломляюще красивый survival horror. Атмосферный, увлекательный, но все еще далекий от совершенства. ■

Выражаем благодарность интернет-мгазину www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



Первый босс игры. Сначала он гремит на крыше поезда, а затем проламывает ее.



Ролики в RE0 очень даже симпатичны. Хотя на данном шоте у Ребекки явно что-то с лицом.

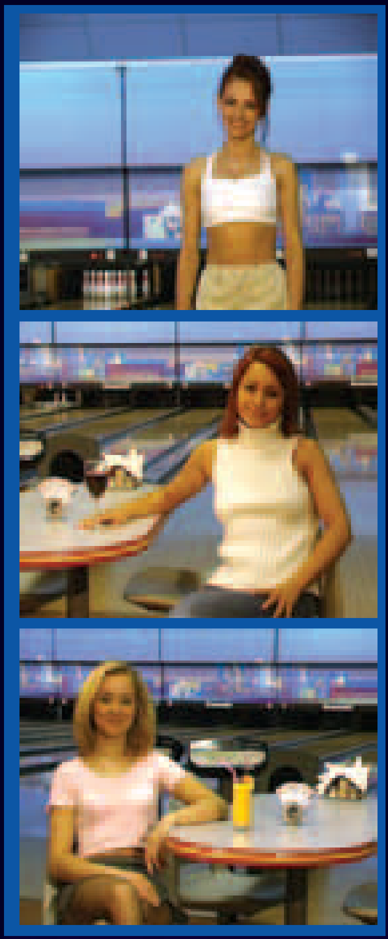


Великолепные пререндренные бэкграунды, отличное освещение и красивейшие модели персонажей. Самый красивый образец жанра? О да!

Рандеву с Незнакомкой

Сладкая жизнь

Яна - волевая и спортивная.
Вера - утонченная и изысканная.
Майя - веселая и простодушная.
Кристина - решительная и активная.
Какая из них тебе больше нравится?
А какой из них больше нравишься ты?
Не бойся неудачи, ведь утешительный приз - Таня и Наташа, которые придут на помощь, если другие героини не оказали тебе должного внимания.



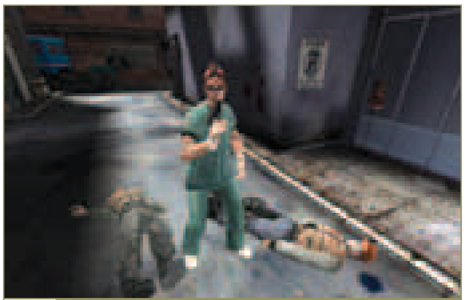
- *три ролевых персонажа, для каждого персональные: сюжет, текст сценария, манеры речи, достоинства и недостатки;*
- *шесть обольстительных девушек;*
- *несколько часов эротического видео;*
- *трёхмерный боулинг;*
- *четыре вспомогательных персонажа;*
- *роскошь окружающих интерьеров.*

Experience Entertainment Software

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Groove/Arush Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Digitalo Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.devastationgame.com/



Все-таки не зря Флинн взял сотрудницу «Гратиус» к себе в команду.



Никогда не следует дремать на рабочем месте. Это правило!



Когда в перестрелках принимают участие ваши единомышленники, напряжение сильно возрастает. Ведь любая нелепая смерть приведет к обязательному game over.

ОПУСТОШЕНИЕ (DEVASTATION)

СПАСЕТ ЛИ КРАСОТА МИР?

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Флинн незаметно подкрался к терминалу и, совершенно того не желая, опрокинул одинокую банку с колой. Отскочив в сторону, герой задел груду коробок и раскидал их в смятении по комнате. Сбежавшиеся на шум охранники шустро навели порядок. Самый неуклюжий экшн-герой за всю историю компьютерных и видеоигр? Пожалуй, да.

И все же отвечающий за физику движок MathEngine Karma – своего рода изюминка «Опустошения». В каком еще шутере можно пнуть бочку с горючим, дабы затем, когда она подкатится к засевшему в укрытии неприятелю, произвести роковой выстрел? Только вот заветная интерактивность не всегда приводит к желаемым результатам. И дело вовсе не в том, что главный герой с одержимостью маньяка норовит перевернуть все без исключения попадающиеся на пути объекты. Висящий под потолком стул, застрявшая в стене коробка, – неуместные фокусы ньютонов и эйнштейнов из Digitalo Studios. И ладно бы пара ляпов... Недоработки заметны невооруженным глазом практически во всех аспектах игры.

НА ДВОРЕ 2075 ГОД

Сюжет можно вкратце описать одной фразой. Вы являетесь лидером повстанческого движения. Все. Надеюсь, не сложно догадаться, что судьба человечества находится в руках зловещей корпорации? Другого здесь не дано, равно как и третьего. Сплошное экшн-ориентированное клише.

Не пытайтесь проследить развитие характеров героев, не ждите дерзких сюжетных поворотов и остроумных диалогов – ничего этого нет и в помине. Зато нашему вниманию предлагается прелестное интро, сумбурности которого позавидует любой режиссер, специализирующийся исключительно на B-Movies.

Более того, в представленных локациях ощущается прямое заимствование идей из самых популярных шутеров. Метро, склад, пристань, тюрьма и обязательная к посещению канализация – везде мы были, все мы видели. Из общего, малооригинального ряда заметно выделяются уровни, проходящие в футуристичном Чайна-тауне.

В список отличительных достоинств «Опустошения» можно смело занести арсенал из 35 (!) различных пушек. Конечно, пригодятся далеко не все, но сам факт такого многообразия не может не радовать. По крайней мере, миниатюрную взрывчатку в обличии крысы оценят без исключения все.

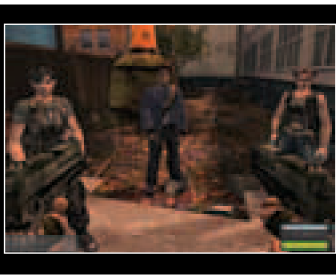
ФЛИНН И ЕГО КОМАНДА

В одиночку справиться с бесчеловечными стражами порядка под силу

ГРУППА ПОДДЕРЖКИ

ЗАПОМНИТЕ ЭТИ ЛИЦА!

По ходу действия вы соберете команду из восьми подопечных. Причем вы можете давать простейшие указания как каждому в отдельности, так и всем сразу (по умолчанию клавиша [V]). Вариантов действий не так много: следовать за вами, стоять на месте, атаковать и защищаться. Что любопытно, вам разрешается даже заниматься своего рода благотворительностью и раздавать свои пушки нуждающимся.



ВЕРДИКТ

СТРАННОЕ ОЧАРОВАНИЕ



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

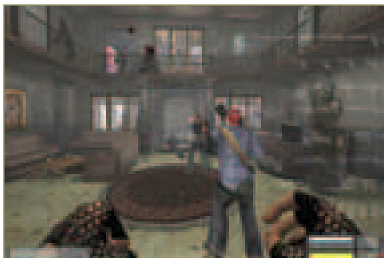
ПЛЮСЫ

Потрясающей красоты постапокалиптическая вселенная с довольно смышлеными, ботоподобными обитателями.

МИНУСЫ

Мелкие недочеты в совокупности производят не самое приятное впечатление.

Однозначно состоявшийся дебют, который во многом пострадал из-за излишней амбициозности команды разработчиков.



Сдерживать атакующих довольно-таки непросто.

ХУЖЕ, ЧЕМ Unreal II: The Awakening



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ Red Faction II



ОДИН ИЗ САМЫХ СИМПАТИЧНЫХ PC-ШУТЕРОВ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ.

ПРОТИВНИКИ УДИВЛЯЮТ СВОИМ ПОВЕДЕНИЕМ НЕ МЕНЬШЕ. ОНИ НЕ ПОХОЖИ НА ЗАУРЯДНЫХ СУПОСТАТОВ И ВЕДУТ СЕБЯ, КАК ХОРОШО ОБУЧЕННЫЕ БОТЫ.

разве только нестареющему Арни. Наш же герой вряд ли сможет обойтись без помощи своих единомышленников.
К сведению, одно авторитетное зарубежное издание обозвало Флинна и его великолепную восьмерку бомжами. Грубо, конечно, но не без оснований – в разборках на самом деле участвуют граждане без определенного места жительства. Собственно, главный герой и кодла разъяренных бомжей – настоящая угроза дальнейшему процветанию корпорации «Гратиус». Был бы только искусственный интеллект компаньонов на уровне. Довольно странно, к примеру, что подружка Ева безупречно балансирует на деревянной балке в сотне метров над землей и при этом умудряется периодически застревать в дверных проемах. Подопечные не всегда делают то, что вы от них ждете, так что приходится порой просто водить их за ручку. Более того, если кто-нибудь, не дай Бог, погибнет, миссия завершится.
Противники удивляют своим поведением не меньше. Они не похожи на заурядных супостатов из примитивного экшна и ведут себя, как хорошо обученные боты. Впрочем, так и заявлено официально. Неприятели приседают, по мере возможности прячутся и, как побочный эффект, лихорадочно скачут по уровням. Выглядит все это в одиночной игре довольно необычно, но зато выражается в по-настоящему захватывающих перестрелках.

НЕРЕАЛЬНОЕ НАСЛЕДИЕ

За восхитительный дизайн уровней создателям следует отдать должное. Забудьте про симметричные, квадратные коробки с невнятными текстурами окон и дверей – все это в прошлом.
Резюмируем и подводим черту. Если бы не обилие различных багов и скудный сюжет, получился бы просто отменный командный шутер. Ну а так – неплохое развлечение, не более того. Ждем лечащих патчей. К слову, первая ласточка весом в 67 Мбайт уже вылетела. Ищите ее на нашем компакт-диске. ■



На улицах полно мусора: обрывки газет, никчемные пакеты, грязные бутылки. Захочет ли кто-то после увиденного соблюдать чистоту?



Прятаться за широкой спиной подружки, наверное, не совсем красиво. А что делать? Своя жизнь дороже.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: tactical shooter ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: NovaLogic
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С/snowball.ru ■ РАЗРАБОТЧИК: NovaLogic ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 733 МГц, 256 Мбайт, 3D–ускоритель (32 Мбайт)

http://www.novalogic.com/games/DFBHD/

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

ОПЕРАЦИЯ «ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ»

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Вновь продолжается бой! Благодарное человечество, затаив дыхание, наблюдает, как самые мирные миротворцы огнем и мечом насаждают мир во всем мире, и лелеет мысль, что «может, все-таки не меня...». Нынешние тинейджеры уже, поди, и не представляют, что беспощадная американская машина демократии могла бы дать осечку. Но не все коту масленица. Случались и неудачи.

3 октября 1993 года – самый черный день демократического спецназа. Пытаясь внедрить здоровый образ жизни на сомалийщине, США потерпели самое сокрушительное поражение со времен Вьетнама. Всем, кто считает, что под звездно-полосатой дланью сомалийскому народу заживется гораздо лучше, предлагается взять в руки мышь, – то есть, тьфу, что я говорю-то, – шотган, и помочь сомалийцам с самоопределением.
В игре смоделирована реальная боевая ситуация девяносто третьего года. Представлено более двадцати видов оружия: от пистолета M9 Beretta до ослепляющих гранат. Все это действительно использовалось в ходе операции.
Предпочтя однопользовательский режим, вы следующим делом выбираете кампанию, коих имеется три: Marka Breakdown, Bandit's Crossing, River Raid, а затем переходите к оружию. Предлагается взять с собой: primary weapon (всякого рода винтовки-автоматы), тут я рекомендую CAR15/203 – очень милая вещица с оптическим прицелом и высокой скорострельностью; secondary weapon (всеразличные пистолеты-шотганы) – здесь, разумеется, любой вменяемый охотник за сомалийцами предпочтет надежный шотган любой Беретте; ну и финальный подарок (тут самый лучший выбор – противотанковый гранатомет).
Рассовав это добро по карманам, мы с головой окунаемся в гостеприимную пыль сомалийской пустыни, изредка сменяемую довольно милой шейдерной водичкой. Движок, как и обещалось, действительно превосходит «Команч 4» – и по объемам воспроизводимой пыли, и по тормозам. Реально игра идет при конфигурации компьютера: P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель 64 Мбайт (обладателей серии MX просьба не беспокоиться). Справедливости ради скажу, что ощущение жары, засухи, запыленности действительно присутствует. Ощущение довольно сильное, но все же оно не заставляет забыть, что движок все-таки не оптимизирован. У меня примерно на таких же скоростях запускается небезызвестный 3DMark 2003. Только там рендеринг сами знаете из какой-такой альфы какого-то такого DOOM'а надуло, а здесь как был, так и остался, прости Господи, «Комманч» вместе с другими непре-

ВЕРДИКТ

ХВАТИТ – СКОРО СЕССИЯ!



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Стандартный набор – графика, звук, оружие, антураж – все на месте.

МИНУСЫ

Продолжение серии свидетельствует о ее экстенсивном развитии. Никаких качественных изменений.

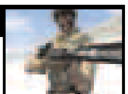
Не откровение, конечно, но и не аутсайдер. Вполне отрабатывает поставленную ему оценку.



Какие виды открываются в видоискатель прицела!

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Operation Flashpoint: Resistance	Отряд «Дельта»: Операция «Кинжал»



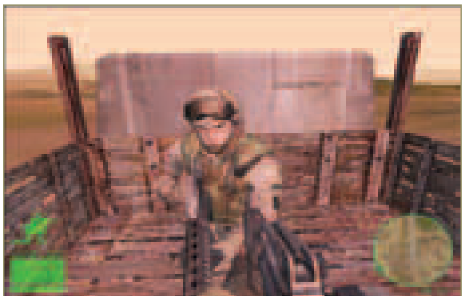


ПЕСОК, ВЕТЕР И ОЗЛОБЛЕННЫЕ СОМАЛИЙЦЫ.

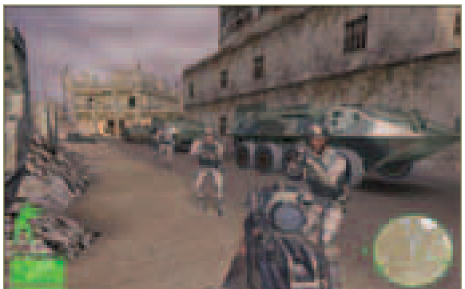
ВИДЕОПАРТНЕР

ПОЛЕТЫ ЯСТРЕБА НА GEFORCE

В главном меню игры присутствует логотип компании NVIDIA. На сайте NovaLogic есть ссылка на страницу знаменитого производителя видеокарт. Быть может, «Черный ястреб» специально оптимизирован под GeForce, но на моем Radeon'е чудес скорости замечено не было. Для сравнения: второй «Анрыл» при максимальных настройках и разрешении 768x1024x32 летает на порядок резвее, чем заокеанская птичка, окрашенная даже в шестнадцатибитную палитру.



«И что я здесь делаю?» – думает этот простой американский парень...



Вот эти бравые парни прикрывают ваш тыл. Лица коллег говорят сами за себя.



Отстрел осуществляется из джипа. Все решают секунды: чуть зазеваешься – и твой автомобиль постигнет такая же участь.



ходящими ценностями вроде кофе без кофеина, масла без холестерина и резиновых женщин без… хм… помогающий американскому образу жизни утверждаться на сомалийских просторах.

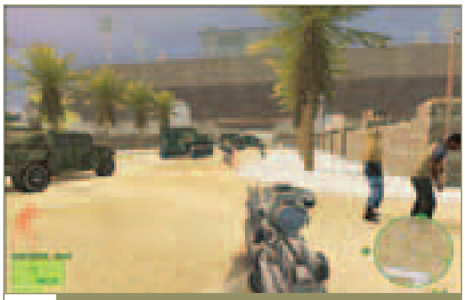
С корабля/вертолета/джипа на бал вы попадете не один/одна/одно, а в сопровождении отряда сопровождения, прячущего под защитными касками свой недюжинный искусственный интеллект. Отдаю должное: интеллект действительно искусственный (специально развинчивал системный блок, чтобы проверить, не прячется ли там кто из разработчиков) и действительно недюжинный. Очень приятно чувствовать, когда тылы надежно защищены. С этой задачей ваши спутники справляются отлично (особенно на первых двух уровнях сложности, усыпляющих тактический гений ваших противников). Впрочем, как ни крути, а мультиплеер все равно лучше. Жаль только, что оригинальная английская версия DF: BHD не поддерживает сетевую игру в системе NovaWorld. Это опция доступна лишь в локализованной версии.

В общем, кто еще не понял, намекаю: ничего особенно нового вы не получите. Игра стала динамичнее, сложнее, напряженнее, но в целом – то же самое, что и раньше. «Дельта» – она и в Сомали «Дельта». Если уж начали когда-то играть, почему бы и не продолжить? Два диска в джевеле как раз стоят тех примерно семи долларов, что за них просят, и тех примерно шести баллов, что я им поставил. ■

В ИГРЕ СМОДЕЛИРОВАНА РЕАЛЬНАЯ БОЕВАЯ СИТУАЦИЯ ДЕВЯНОСТО ТРЕТЬЕГО ГОДА. ПРЕДСТАВЛЕНО БОЛЕЕ ДВАДЦАТИ ВИДОВ ОРУЖИЯ: ОТ ПИСТОЛЕТА M9 BERETTA ДО ОСЛЕПЛЯЮЩИХ ГРАНАТ.



Плоские взрывы при таких системных требованиях – откровенное хамство.



Начало конца. Впереди только шквальный огонь и обозленные жители.



Управляться с пулеметом – не шутка. Машину мотает так, что прицелиться практически невозможно. К сожалению, времени на оттачивание мастерства нет…

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Midway Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.midway.com

DR. MUTO

ПРОТИВНЫЙ ДОКТОРИШКА

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЕРДИКТ

ОТЛИЧНЫЙ ПЛАТФОРМЕР



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Юмор, заставляющий вспомнить фильмы Тима Бертона; неплохой движок, яркая графика, интересные мутации героя.

МИНУСЫ

Своенравная камера – единственный крупный недостаток игры. Кому-то не придутся по душе шутки сценаристов.

Истосковались по прикольным бродилкам? Значит, Dr. Muto явился по вашу душу. 15 часов убиваются в момент!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Кого ангел-хранитель берег от контракта на главную роль в платформере; берег да не уберег? Поди всех уже – никто не остался в стороне. У всех свои наработки, свое ноу-хау в борьбе с сумасшедшими учеными. Но ничего. Теперь и у сумасшедшего ученого есть свой платформер.

Дискриминация мрет страшной смертью: за умеренную плату вам предоставляется возможность примерить одежку гения, вроде Роботника или его коллеги профессора Кортекса из Crash Bandicoot. Ваша фамилия – Муто. И вы совершенно случайно взрываете свою родную планету к чертям собачьим. С кем не бывает. Но поскольку болтаться на клочке земли с лабораторией посреди космоса неинтересно, решено планету возвернуть – сконструировав для таких целей хитрый аппарат. Вестимо, из деталей, разлетевшихся по четырем окрестным планетоидам. По 22 громадным уровням. Попробуй собери!

ИГРЫ РАЗУМА

Платформер бы вышел вполне обычный – если бы не тема сбрендившего докторишки, превратившая Dr. Muto в балаган почище Earthworm Jim. Пользуясь патентованным мутатором, доктор чинит над собой опыты, превращаясь в целый зоопарк: мышь, гориллу, рыбу, паука, муху и птеродактиля: этапы построены так, что нужно использовать умения каждой животины, причем не обязательно традиционным способом. Половина кайфа от игры – в ее героях, их внешнем виде, характерах и анимации. Это просто что-то с чем-то! Авторы просекли главную фишку Earthworm Jim, его свихнутый юмор – и пошли той же дорожкой. У Муто в аквариуме плавают два Seaman'а. Когда мышь делает двойной прыжок, она чудовищно смешно икает. В шахтах бродит народец гомеров, которые созданы исключительно для того, чтобы их мучить. Компьютер-помощник AL считает себя геем. И так все время, разве что коровы с неба не валятся.

ВСЕ ДЕЛО В ПОДХОДЕ

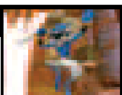
Убери обертку – и получится просто хороший сплав 2D- и 3D-геймплея. Но тот приятный факт, что все вокруг пропитано приличествующим сеттингу черноватым юморком в стиле незабвенного «Битлджуса», ощутимо повышает игрушке общий балл. В конце концов, сделать качественный платформер сейчас много кто горазд, а вот правильно подать его – это уже настоящее искусство. ■

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



Куда же в платформере без прыжков!

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Sly Cooper	Ty the Tasmanian Tiger



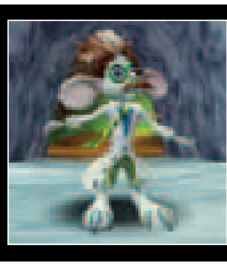


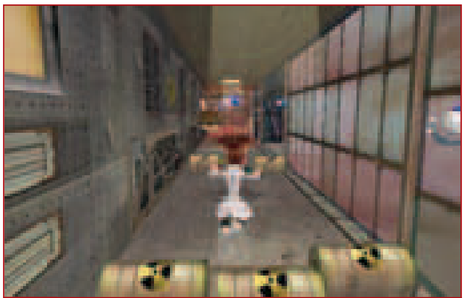
АТМОСФЕРНОСТЬ ДУРДОМА – ВОТ ЧЕМ ПОДКУПАЕТ DR. MUTO.

МУТАГЕН В ДЕЙСТВИИ

ЗЕМНАЯ ФАУНА ПРИХОДИТСЯ КСТАТИ

Превращение в братьев наших меньших осуществляется при нажатии кнопки △. Мышь протискивается в недоступные ранее лазы; горилла неповоротлива, но дюже крепка и умеет висеть на руках; паук лазает по развешанной всюду паутине; только рыба может закусывать смертоносными для других форм Муто акулами и вдобавок совершенно не зависит от запаса воздуха. Часто мутации дают ключик к легкой победе над боссами, надо только отыскать их слабые места и способы воздействия.





Обойтись без бочек с радиоактивными отходами тоже было решительно невозможно!



Так выглядит захват противника при помощи Splizz. Враг обездвижен на пару секунд.



Доктор умело орудует устройством под названием Splizz – этот гибрид бластера и пульта дистанционного управления помогает дезинтегрировать или парализовать врагов.

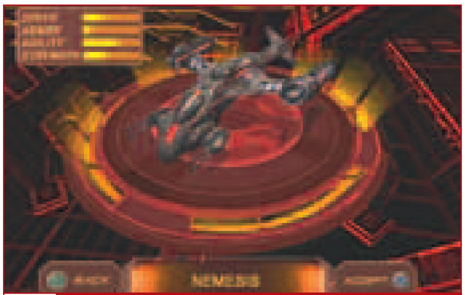

SAMSUNG
товар сертифицирован
Оптические дисководы Samsung -
впиши себя
в цифровую историю.
Combo SM-348
CD-RW SW-248
DVD-ROM SD-616
С 1 февраля по 31 мая 2003 года - специальное предложение покупателям всех моделей
Combo, CD-RW и DVD-ROM. Подробности на Интернет сайте www.samsung.ru
Информационный центр Samsung Electronics: +7(095) 937-79-79

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox
■ ЖАНР: shooter ■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway
■ РАЗРАБОТЧИК: 7 Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.midway.com/futuretense_cs/flash/defender/



Космическая миссия, в которой вам придется защищать спутники от атак Manti-камикадзе.



Nemesis может спокойно уничтожить колонну Lander'ов Manti, даже не сбросив скорости.



DEFENDER

КОРОЛЬ УМЕР, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КОРОЛЬ!

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

РАЗУМКИН МИХАИЛ
razum@gameland.ru

Тенденция к возрождению хитов далекого прошлого известна уже достаточно давно. Она появляется буквально у всех именитых команд, как только выпадает удачный случай. Как правило, это выход новой игровой консоли, дающей возможность более полно реализовать былую задумку. Но я вполне допускаю и другой вариант – отсутствие новых идей или желание быстро, так сказать, малой кровью заработать денег. Так или иначе, но мы с вами редко оказываемся в накладе от таких экспериментов. И пусть повторить успех именитых предков удается далеко не всегда, стопроцентные провалы еще более редки.

АСТЕРОИДАМ АСТЕРОИДОВО...

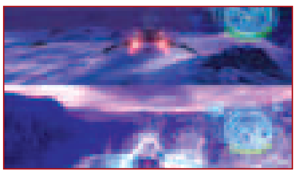
Если попробовать вспомнить, кто же удостоился чести перерождения, на ум сразу приходят Missile Attack, Asteroids, Pac-Man, Spy Hunter, Frogger, Master Blaster и... Metal Gear. Первые три из них относятся к настоящей классике игростроя. И вот настал черед еще одной игре из этой категории перенестись из прошлого в настоящее – это первый side-scrolling shooter – Defender от Williams (см. врезку). Реинкарнацию столь древних игр не всегда удается совершить путем банальной трансформации убогих пикселей в полигоны. Что с успехом прошло для Asteroids и Missile Attack, вряд ли привлекло бы геймеров в случае с Defender. Поэтому разработчикам пришлось изрядно потрудиться. Практически они создали новую игру, взяв из оригинала лишь задумку с похищением и дальнейшей мутацией людей да несколько типов инопланетян.

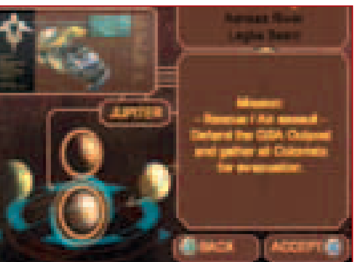
А ДЕФЕНДЕРАМ – ДЕФЕНДЕРОВО

Итак, Солнечная система практически полностью захвачена пришельцами Manti (какая новость!), представляющими собой кучу разновидностей насекомообразных существ. Люди отброшены аж за орбиту Юпитера, ютясь на спутниках планет-гигантов. Вы же, в качестве пилота-стажера Kyoto, начинаете свой боевой путь с тренировочного лагеря, расположившегося в горах Тритона. Вся игра поделена на миссии, каждой из которых предшествует брифинг, пытающийся соединить происходящее в стройную повествовательную цепь. Слушать все это совершенно необязательно, на загрузочном экране будут отображены все необходи-

В ЧЕТЫРЕ РУКИ

Устав от одиночной игры (или просто завершив ее), вы вполне можете продолжить развлечение. Для этого предусмотрен режим для двух игроков. Причем существуют как стандартный deathmatch, так и совместное прохождение миссий. Режим использует традиционный «разделенный экран», но игре это не мешает. Существует возможность выбора кораблей и планет. Жаль только, что нельзя вдвоем пройти всю сюжетную часть целиком.



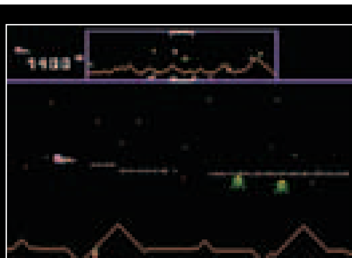


Всего четыре планетарных миссии на выбор!

ВЕЧНО ЖИВАЯ КЛАССИКА

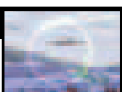
DEFENDER СЕРЬЕЗНО ПОВЫСИЛ НАКАЛ ИГР ТЕХ ЛЕТ

Оригинальная игра появилась в 1980 году на игровых автоматах. Она имела черно-белое изображение, джойстик (только вверх-вниз) и 5 кнопок управления. Суть проста – летая над поверхностью планеты, нужно было уничтожать инопланетян, пытавшихся захватить людей. Одной из интересных особенностей игры было наличие сканера, отображавшего положение дел над всей доступной частью планеты. Попробовать свои силы вы можете на http://web.utanet.at/ nkehrer/Jdefender.html.

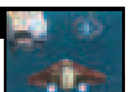


Сканер вверху экрана был своеобразной революцией для 1980 года.

НА УРОВНЕ
Battle Engine Aquila



ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ
Star Wars: Jedi Starfighter



ЛУЧШИЕ КОСМО-ШУТЕРЫ ПЕРЕД ВАМИ.

ВЕРДИКТ

I HATE BUGS!



7.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Удобное управление, выбор нескольких различных кораблей для прохождения, возможность кооперативной игры, удачный набор дополнительных бонусов.

МИНУСЫ

Занудная система сохранения, невозможность повторного прохождения миссий, неудачный баланс уровней сложности, игра слишком коротка.

Очень удачный римейк одного из первых side-scrolling shooter'ов, в котором внесение определенных стратегических элементов лишило геймплей традиционной стопроцентной зависимости от рефлексов игрока.



мые для выполнения задачи. Проходя миссию за миссией, вы будете приближаться к Земле, освобождение которой является конечной целью игры.

Все уровни делятся на два типа: космические и наземные, причем последние превалируют. Пейзаж планет примерно одинаков и представляет собой пустынную систему каньонов с редкими поселениями землян. Хотя встречаются и равнинные варианты. Как правило, в каждой из миссий у вас есть база, вокруг которой и будут разворачиваться все действия. Чтобы не стать легкой добычей захватчиков, она неплохо укреплена: стационарные орудия, ракетные установки, танки. Чего не скажешь о прочих поселениях, а также конвоях и транспортах. Вот тут-то и понадобится ваша помощь, хотя почему на всю Солнечную систему остался лишь один пилот-новичок, сюжет скромно умалчивает.

ТРУДОВЫЕ БУДНИ

Прохождение любой из миссий сводится к уничтожению пришельцев, именуемых в брифингах не иначе, как bugs. Но, естественно, задача каждый раз формируется более конкретно: любой ценой защитите базу, сопроводите конвой, подберите потерпевших крушение колонистов или просто продержитесь до подхода основных сил. Для выполнения всего вышеперечисленного изначально на выбор дается два корабля – Defender и Guardian, – различающиеся маневренностью, огневой мощью, защитой и скоростью. Постепенно откроется доступ еще к четырем. Каждый из них потенциально может нести до пяти видов оружия, но изначально доступны лишь три: стандартная (и бесконечная) пушка, некий тип самонаводящихся ракет и спецарсенал (защитный экран, мины, телепорт, Smart Bomb).

Выбор средства возмездия (равно как и upgrade его вооружения) происходит перед каждой миссией. Это вносит определенный стратегический аспект в игровой процесс, так как приходится решать, в какой из кораблей вложить свои кровно заработанные деньги. Кроме того, на некоторых планетах зачастую имеется доступ сразу к нескольким миссиям, причем совершенно не обязательно самая первая окажется и самой легкой. Правильный выбор последовательности прохождения даст вам возможность заработать, а значит, стать более подготовленным к последующим этапам. Я, например, очень долго игнорировал Nemesis из-за слабой защиты. Но оказалось, что его поразительная огневая мощь вкупе со скоростью с лихвой перекрывает этот недостаток. В результате мне удалось переиграть многие миссии без всяких потерь и осложнений.

ЗАЧАТКИ RTS

Это не шутка. Дело в том, что вы просто не в состоянии уследить за всей подконтрольной территорией одновременно. Для устранения этой неприятности существует возможность производства техники. Как только спасенные колонисты попадают в силовое поле бункера, над ним появляются капсулы, восстанавливающие ваш боезапас и броню. А если хумансов сбросить у ворот фабрики, за каждую тройку вам достанется новенький танк или ракетная установка (в зависимости от типа производства). Двигаться они не могут, но с отстрелом врага справляются просто превосходно. Достаточно только перенести их на огневую позицию. Такой вот нехитрый, но весьма эффективный менеджмент.

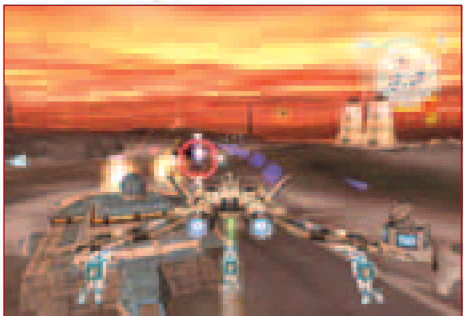
КАМНЯ НА КАМНЕ...

К сожалению, графически игра не так впечатляет, как бы того хотелось. Халтурой ее назвать нельзя, просто абсолютно ничего выдающегося. На однообразных пейзажах планет не за что зацепиться глазу. Деталей мало, текстуры размытые, лишь небо над планетами периодически радует очень неплохими видами. Видимо, все усилия пошли на прорисовку кораблей, у которых анимирован даже процесс переключения типов оружия. Manti тоже выглядят неплохо, причем их орды не влияют на производительность системы. По крайней мере, даже в наиболее массовых побоищах мне не удалось заметить какого-либо падения частоты кадров. Однако есть в игре одна особенность, которая придает ей определенный колорит. Все искусственные сооружения можно разрушить. Жаль только, что разваливаются они почему-то без ярких вспышек и прочих пиротехнических эффектов, ограничившись лишь обычным черным дымком.

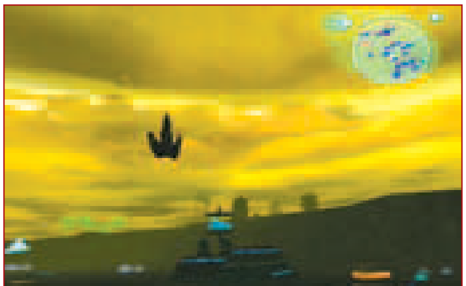
ЕСЛИ БЫ ДА КАБЫ...

Да, повторить успех оригинальной игры у Midway уже не получится. Чуть-чуть подкачала графика, есть проблемы с захватом транспортируемых объектов, невозможно продать оружие, ужасно раздражает медленное автосохранение, которое нельзя отключить... Есть еще целая куча мелких недостатков, что, собственно, и отличает просто хорошую игру от идеала. ■

Благодарим Интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



Колонисты под крылом, прицел «держит» врага, а стрелка (слева) указывает путь к бункеру базы.



При помощи правой аналоговой рукояти можно совершить несколько очень полезных маневров.



Удара спаренных лазеров Defiance не может долго выдержать ни один из Manti. На мой взгляд, это наиболее сбалансированный корабль в игре, сочетающий в себе высокие маневренность, броню и огневую мощь.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК: Sunflowers ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.anno1503.com/

ANNO 1503: THE NEW WORLD

ЛЮБО ДА ДОРОГО!

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
index@pochtamt.ru

Сегодня поговорим о милом сердцу минимализме, так любимом разработчиками стратегий в реальном времени. Гигантомания 3D-шутеров сродни гротескному Гулливеру в стране лилипутов. Рука на пол-экрана, любовно сжимающая приклад винтовки – это не наше. Весь наш народ при желании может уместиться на одном экране. Даже при разрешении 800x600...

СБОРНАЯ СОЛЯНКА

Все вы, конечно, видели такие проекты, как Settlers и Caesar. Так вот, представьте, что поселенцев перетащили в Римскую Империю. Представили? На выходе получите «1503 год от Рождества Христова» без изъянов! Схема та же. В вашем распоряжении корабль со всем необходимым для строительства Города Солнца. Начинаете с пристани, разгружаетесь и потихоньку развиваете поселок: дома, лесопилки, охот ничьи домики. Потом дело и до шахт дойдет. Представьте, даже пионеры присутствуют. Ну, те, которые в Settlers открывали месторождения полезных ископаемых. Приступ дежа вю настолько силен, что временами начинает казаться, что слышишь до боли знакомое пионерское «Эоу!», когда над горой показывается очередной значок железной руды. Продвижение вглубь острова происходит путем строительства складов. Потеряли склад – потеряли территорию. Помнится, в Blue Byte схожие функции отдали смотровым башням. Кстати, смотровые башни (а также крепости, дозорные вышки и прочие оборонительные постройки) тоже перекочевали из классической версии «Поселенцев».

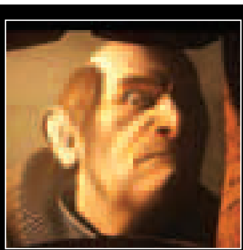
ЦЕЗАРЮ – ЦЕЗАРЕВО, А СЛЕСАРЮ...

Единственное, что утрачено без возврата – маниакальное передвижение строго по тропкам. Влияние «Цезаря»: город строится по тем же канонам. Не знаю, как вы, а я строил город кварталами: жилой блок, потом рынок, школа, таверна, церковь. Следом можно засеять парочку полей. Не удивляйтесь до боли знакомым названиям объектов – все они присутствуют в Anno 1503. В глобальном масштабе все смотрится, как Colonization третьего миллениума. Так же приходится бороздить океан в поисках оппонентов и/или союзников. Торговать с ними или воевать – решайте сами. Дело в том, что ребята из Sunflowers взяли все лучшее у «строительных» стратегий с момента их появления и постарались воссоединить это воедино. На выходе получился очень приятный экземпляр. ■

ДАЕШЬ КАПЛЮ ДЕГТЯ БОЧКЕ МЕДА!

ТО, ЧЕМ НЕ ХОТЕЛОСЬ ПОРТИТЬ ТЕКСТ... НО НЕ СКАЗАТЬ НЕЛЬЗЯ

С дорогами намучаетесь – с какой стороны к зданию подводить. Каждый остров лежит в своей климатической зоне. Значит, если выращиваете пшеницу, то табак придется растить на другом острове, а специи – на третьем. Ну и парочку «Кхе!» в сторону графики. Дороги получаются рваные, особенно на горной местности. В горах с дорогами вообще проблемы (могли бы у SimCity что ли поучиться). Людишки угловатые, у зданий анимации – кот наплакал. Одно слово – халтурщики...



ВЕРДИКТ

«ПОСЕЛЕНЦЫ» ОТДЫХАЮТ



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Идеальный симбиоз всего лучшего в жанре. Удивительно высокая играбельность. Приятная ностальгия...

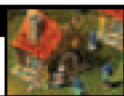
МИНУСЫ
Не хватает редактора карт или хотя бы рандомайзера. Уйма излишних тонкостей. Отсутствие горячих клавиш.

Хитом, к сожалению, назвать нельзя. Кое в чем ребята все же схалтурили. Но несколько приятных часов вам обеспечены.

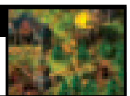


Перенятое из SimCity пожаротушение.

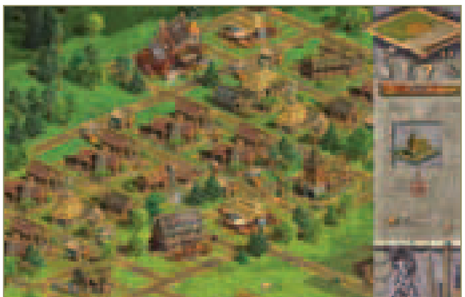
ХУЖЕ, ЧЕМ The Nations



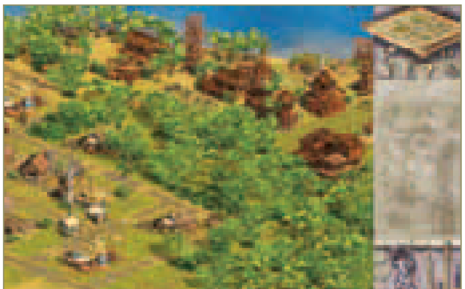
ЛУЧШЕ, ЧЕМ Settlers



ИГРУШКА ЛУЧШЕ «СЕТТЛЕРОВ» И «ЦЕЗАРЕЙ». А С «ЗАТЕРЯННЫМ МИРОМ» МОЖЕТ ПОСПОРИТЬ...



Поселок превращается в город буквально на глазах. Скоро здесь будут сталь и бетон!



Надеюсь, индейцы отнесутся к новому городу гуманно. По-соседски.



Игра поддерживает три вида увеличения: с высоты орлиного полета, воробьиного полета и ласточкиного полета. Мой город с трудом умещается на первом... А ведь я занял только четверть острова...


РУССКИЙ
ФРОНТ

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Blackstar Interactive
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Limbic Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM

http://games.1c.ru/sacked/

ОТОРВА

ПОСОБИЕ ДЛЯ ВЗБЕСИВШИХСЯ КЛЕРКОВ

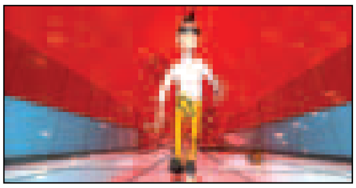
АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Фабула незатейлива: вас уволили, остался последний день в офисе, надо провести его так, чтобы всем стало мучительно больно от потери такого бесценного кадра. Чтобы ваш уход вспоминали долго и с дрожью, существует масса возможностей: можно отформатировать жесткий диск на компьютере самого «любимого» коллеги, отравить золотых рыбок, плещущихся в аквариуме шефа, запереть сослуживца в туалете, забив предварительно слив бумагой, откопировать собственное седалище и – отдельный респект разработчикам! – помочиться в кофейник. Список далеко не полный, но весьма впечатляющий.

Геймплей – достойная смесь Commandos, Prince Pee-pee и логических головоломок. Вам на время нужно сделать как можно больше пакостей и при этом не попасться на глаза никому из сотрудников. Каждый из них излучает из глаз зеленый треугольник – угол обзора. Если вы окажетесь внутри треугольника в тот момент, когда вы заняты с кофейником, придется держать ответ. Игра из приключенческой переходит в логическую. Чтобы «отмазаться», надо запомнить последовательность символов, которую выдает возмущенный коллега, а затем попытаться воспроизвести ее самому. Если удалось – вакханалия продолжается дальше.


Нагадить на ковер шефа – что может быть слаще?!


Отксерьте свое седалище и пошлите открыткой подруге!



«Оторва» – очень неплохое средство снять стресс, а также отличное руководство к действию. Интересно, мои коллеги в редакции действительно думают, что пьют кофе? ■

ВЕРДИКТ

ШАРМАНТ, ШАРМАНТ!



6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Посвящение утомившимся от каждодневной рутины служащим, замордованным начальством и уставшим от коллег.

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CITY Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Detalion ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

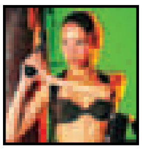
http://www.city-interactive.com/nina.html

NINA: AGENT CHRONICLES

НЕ ЖЕНСКОЕ ЭТО ДЕЛО

ВЕРДИКТ

ДЕШЕВКА



3.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

C:\Program Files\Nina Agent Chronicles\uninstall.exe

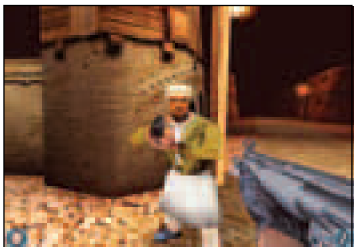
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Чего следует ожидать от шутера, в котором малопонятная блондинка в одиночку борется с терроризмом? Риторический вопрос. Зато знали бы вы, какой у героини томный голос! Девушки, предоставляющие услуги секса по телефону, и то как-то скромнее в общении.

Совершенно не ясно, по каким соображениям соблазнительную Нину приняли агентом в антитеррористическую организацию. Женственная героиня таскает с собой не больше двух пушек за раз, да и вероятность провала операции с ее участием – 99 из 100.

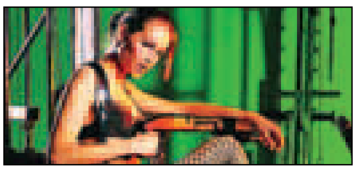
Спасать мир предстоит на протяжении шести уровней, которые изначально задумывались как отдельные эпизоды, но в итоге были собраны воедино. Похоже, создатели вовремя одумались и остановились клепать это мракобесие. Чего понапрасну переводить силы?


Архитектура уровн... Язык не поворачивается назвать это архитектурой.


Наверное, неудобно держать автомат в таких культяпках.

В игре используется движок LithTech's Talon, на основе которого была создана, к примеру, великолепная Alien vs. Predator 2. То, что натворили Detalion, не поддается никакому логическому объяснению. Криво обклеенные фотореалистичными текстурами стены, больное освещение и никчемные противники – основные прелести игры.

Самый любопытный факт о Nina: Agent Chronicles – прообразом для главной героини послужила польская модель Иза Царнечка. Только объясните мне, несведущему, в чем тут фишка, если игра все равно от первого лица? Непостижимо. Любоваться пальчиками Нины, умело ласкающими ствол шотгана? Увольте, я прохладно отношусь к любительской порнографии. ■





DELTA FORCE®
ОПЕРАЦИЯ
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ
С МАРТА!
С АПРЕЛЯ!
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.
1С
snowball.ru
технологии творчества
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта»», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ИЩУЩИЙ ПУТЬ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Pathfinder
ЖАНР: logic
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: Surricate Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Занятная логическая игрушка на космическую тематику.





Готовы ли вы покорить космические просторы, ограниченные полем 5х8 клеток? Вам необходимо загнать истребители, штурмовики и космолеты на межгалактические базы, затратив при этом наименьшее число ходов. Закавыка в том, что запущенный корабль летит до тех пор, пока не упрется в какой-нибудь объект, к примеру, в планету или астероид. В обучающих миссиях траектория отображена, а вот дальше предстоит полагаться только на свою смекалку. По секрету, на сайте http://www.mad-data.com можно отыскать решения с проложенными маршрутами. Если сотни представленных миссий вам покажется мало, воспользуйтесь встроенным редактором. ■

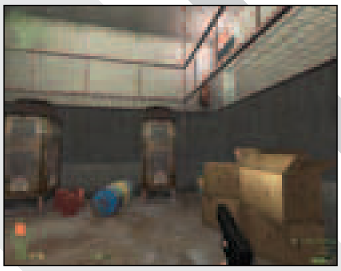
НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: New World Order
ЖАНР: FPS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК: Termite Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.russobit-m.ru/

Резюме: Достойный заменитель Counter-Strike в плане мультиплеера.





Организация Global Assault Team и группировка The Syndycate – завуалированные «каунтеры» и «терроры». В одиночном режиме вам достается роль сотрудника GAT, которому суждено заниматься отловом бандитов и спасением заложников. Миссии, к слову, однообразием не страдают. По-настоящему игра сияет в многопользовательском режиме, ради которого, собственно, все и затевалось. Среди множества нововведений выделяется ограничение по весу, гарантирующее упор на тактику. Графика практически фотореалистичная, но учтите, что движок крайне требователен к конфигурации машины. Подробный обзор был опубликован в 02(131) номере «СИ» за январь 2003 года. ■

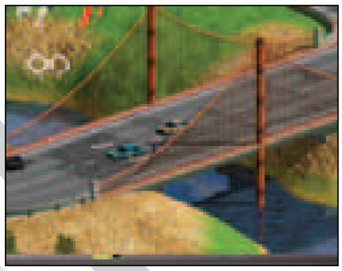
МИКРОМАШИНКИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Mini Car Racing
ЖАНР: racing
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК: eGames
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.media2000.ru/

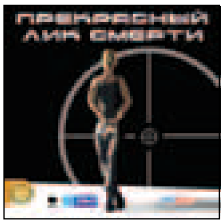
Резюме: Недурственная интерпретация популярных гонок на микромашинках.





Разве кому-нибудь нужно представлять гоночные соревнования на игрушечных машинках? Внушительный парк бензиновых хищников и набор из 50 отрендеренных кольцевых трасс – казалось бы, все, что нужно для полного счастья. Приятно дополняет геймплей возможность тратить честно заработанные в заездах деньги на апгрейды: совершенствовать двигатель, менять шины и улучшать броню. Все-таки вражеские лазеры и ракеты оставляют не самые приятные воспоминания. В качестве бонусов предлагаются реактивные пакеты, нитро-ускорители, клей и мины, о предназначении которых не трудно догадаться. Главное – разжиться хорошим геймпадом. ■

ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ

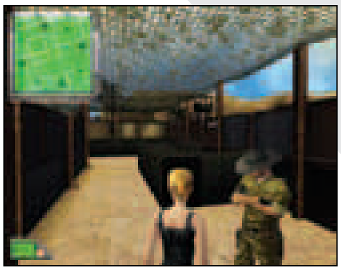


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
K. Hawk: Survival Instinct
ЖАНР:
action/adventure
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:
Similis Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.russobit-m.ru/

Резюме: Любопытный экшн с соблазнительной девушкой в главной роли.





Шикарная блондинка, лейтенант ВМС США, и не подозревала, что очередное задание окажется скверхее ночного кошмара. Сбитый вертолет рухнул посреди тихоокеанского острова, и, как полагается главной героине боевика, Китти осталась в живых. Сложно назвать это везением – джунгли кишат негостеприимными хозяевами. Основная задача – отыскать и уничтожить секретную базу, на которой проводятся чудовищные эксперименты над людьми. Миссии крайне разнообразные и не ограничиваются подрывом окружений и заурядным уничтожением важных персон. Ввиду того, что девушка беззащитна, геймплей здорово разбавлен stealth-элементами, особенно на первых порах. ■

НЕОБЪЯВЛЕННАЯ ВОЙНА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Stealth Combat
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Новый Диск/Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Deck13
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.media2000.ru/

Резюме: Нестандартный экшн, в котором использование техники сочетается со stealth-тактикой.



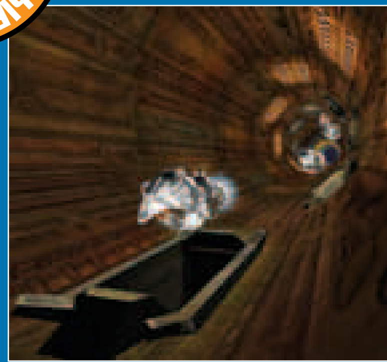


Ожесточенное противостояние двух организаций растянулось на 25 игровых миссий. Проект «Необъявленная война» рассказывает о столкнувшихся интересами Военно-экономическом Союзе и Великой Азии. Представлены две кампании плюс четыре обучающих сценария, которые введут вас в курс дел. Ключевая особенность – необходимость использовать самую разнообразную технику для выполнения заданий. Миссии варьируются от насыщенных экшном уровней до этапов, в которых ключ к победе затаен в stealth-операциях. Кое-где даже не обойдется без помощи со стороны, более того, давать наставления бойцам искусственного интеллекта не возбраняется. ■

СКОРОСТЬ







ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Ballistics
ЖАНР:
racing
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
1C/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК:
GRIN
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.snowball.ru/

Резюме: Скорость. В ее кристально чистом виде. Лучше определения не придумаешь.



Когда тебя вжимает в кресло после преодоления звукового барьера, сразу же осознаешь, что такое настоящая скорость. Достаточно взглянуть на спидометр, как уровень адреналина мгновенно взлетает до заоблачных высот. Ни в коем случае не пробуйте такой вид развлечений – зависимость вырабатывается практически сразу же.
Среди всех режимов выделяется чемпионат, в котором победители могут расходовать денежные вознаграждения на апгрейд своих мотоциклов. Кататься предстоит по красочным футуристичным туннелям: семь кольцевых трасс проходят в самых разнообразных уголках планеты. Чтобы прийти к финишу в числе первых, необходимо обладать отменной реакцией. Миновать заграждения, выступы и кресты удается, надо признать, не всем.
Ключ к победе – набирать энергию у желтых ускорителей, дабы затем развивать вожделенные сверхзвуковые скорости. Байки со временем нагреваются, причем зачастую от слишком частых столкновений. Охлаждать мотоцикл можно либо замедляя ход, либо проезжая по синим панелям.
Несмотря на то что графические изыски на высоких скоростях никого сильно не волнуют, создатели подошли к отображению деталей с надлежащей ответственностью. Результат, как говорится, налицо. «Скорость» – наш выбор. Не пропустите. ■


e-shop
http://www.e-shop.ru
ИНТЕРНЕТ
PC
Unreal II: The Awakening $ 79,99
EVE: The Second Genesis $ 79,99
Ultima Online: Age of Shadows $ 22,99
Sim City 4 $ 18,99
Jstck/ 2.4GHz Logitech Cordless Controller $ 73,99
Sid Meier's Civilization III: Play the World $ 55,99
Galactic Civilizations $ 75,99
Postal 2 $ 79,99
Shadowbane $ 69,99
The Sims Online $ 79,99
Grand Theft Auto: Vice City $ 79,99
Dark Age of Camelot: Gold Edition $ 69,99
Anarchy Online: Notum Wars $ 22,99
Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002 $ 65,99
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide $ 55,99
Command & Conquer: Generals $ 18.99
Zanzarah: The Hidden Portal $ 79,99
EverQuest: Gold (Collector's Edition) $ 109,99
Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB $ 209,99
XBOX
$339,99/$349,99*
The House of the Dead 3 с Mad Catz Blaster $119,99*
Brute Force $83,99 *
Colin Mc'Rae Rally 3 $75,99/ 83.99*
Indiana Jones and the Emperor's Tomb $69.99/$79,99*
Джойстик/2.4GHz Logitech Cordless Controller $124,99
Star Wars: Knights of the Old Republic $85.99/$83,99*
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball $83.99/$83,99*
Panzer Dragoon: Orta $75.99/$83,99*
Tom Clancy's – Splinter Cell $69,99/ 83.99*
GIFT Shop
(Blizzard) Diablo II Baseball Cap $ 35,99
Lord of The Rings Two Towers - Eye of Sauron - LI2200 $ 220,95
(Blizzard) The Art of Warcraft $ 39,99
Mouse Pad/ Коврик для мыши "Опасно для жизни" $ 9,99
Grand Theft Auto: Vice City - Soundtrack Box Set $ 90,99
Футболка (GL) "Hack OFF" с логотипом "Хакер", черная, синяя $ 13,99
Саундтрек к игре Halo $ 31,99
20th Anniversary Lucas Arts $ 29,99
*-цены для американских версий

МАГАЗИН

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

GAME BOY ADVANCE / GAME BOY ADVANCE SP

Game Boy Advance — $ 95,99

Game Boy Advance SP — $ 159,99

- The Legend Of Zelda: A Link to the Past — $ 59,99
- Super Mario Advance 3: Yoshi's Island — $ 59,99
- Sonic Advance 2 — $ 59,99
- The Lost Vikings — $ 65,99
- Harry Potter & The Chamber of Secrets — $ 59,99
- Metroid Fusion — $ 55,99
- V-Rally 3 — $ 59,99
- Pokemon Ruby — $ 63,99
- Pokemon Sapphire — $ 63,99
- Dragon Ball Z: The Legacy of Goku — $ 56,99

NINTENDO GAMECUBE

GameCube — $ 209,99 /$ 239,99*

- Legend of Zelda: The Wind Waker — $ 83.99/$ 83.95*
- Phantasy Star Online Episode I and II — $ 79.99/$ 83,95*
- Metroid Prime — $ 69.99/$ 79,99*
- Skies of Arcadia Legends — $ 83,99*
- Resident Evil 0 (Zero) — $ 59,99 /$ 75,99*
- Mortal Kombat 5: Deadly Alliance — $ 83.99/$ 83,99*
- Chameleons for GameCube and Game Boy Advance — $ 23,99
- Rayman 3: Hoodlum Havoc — $ 69.99/ $ 75,99*

PlayStation 2

PlayStation 2 — $ 249,99 (PAL, RUS) / $ 259,99*

- Primal — $ 59,99 /$ 79.99*
- Metal Gear Solid 2: Substance — $ 55,99/$ 79.99*
- Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht — $ 79,99*
- Chameleons for PlayStation 2 (Devil May Cry 2) — $ 25,99
- Tenchu: Wrath of Heaven — $ 52.99/$ 79,99*
- Адаптер/ Network Adapter with Everquest Online — $ 79,99 *
- Devil May Cry 2 — $55.99/$ 79,99*
- Tom Clancy's Splinter Cell — $ 59,99/$ 79.99*
- WWE Smackdown!: Shut Your Mouth — $ 52,99/ $ 79,99*
- Tomb Raider: The Angel of Darkness — $ 59,99/ $ 79,99*
- .Hack Vol. 1 Infection Expansion — $ 79,99

---

e-shop
http://www.e-shop.ru

СТРАНА ИГР #9(138)

ДА!!!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ каталог E-Shop

индекс ______

город ______

улица ______

дом ______ корпус ______

квартира ______

ФИО ______

Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, E-Shop

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

СТАНЬ ЭКСПЕРТОМ РУНЕТА

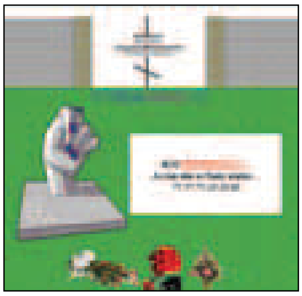
В Интернете все больше информации, и при этом все труднее найти то, что ищешь. Интересный проект Report.ru (http://www.report.ru) поставил своей целью облегчить поиск нужной информации в Сети. Для этого пользователю предлагается не новая поисковая машина, а специализированные порталы по различным темам, созданные экспертами.

Каждый из таких разделов состоит из выбранных экспертом ссылок на лучшие ресурсы Сети, собственных статей эксперта и специализированного форума «по интересам». Пока на Report.ru одиннадцать порталов: от «Автомобилей» до «Эзотерики». Попытаться стать экспертом может любой – достаточно прислать заявку. Материальное вознаграждение пока не предусмотрено, бонусом для эксперта является сам бесплатный хостинг его заметок и форума.

КЛАДБИЩЕ ИДЕЙ

Если идея хороша, но воплотить ее в жизнь или продать долларов за 50 не удается, рекомендуем ее... похоронить! Первое и пока последнее в Рунете «Кладбище идей» работает по адресу http://www.stockmail.ru/˜grave/.

За несколько лет работы тут захоронено немало всякого: от простых идей «выспаться» и «заработать денег» до глобальных «ненаписанной книги» и «желания умереть». Среди тысяч могилок встречаются и милые пустячки вроде «девичьей невинности» и «желания надеть N на голову кастрюлю с борщом». К особо понравившемуся захоронению можно возложить цветы (их число – свидетельство оригинальности погибшей идеи).



Несомненно, ресурс избавляет от комплексов и оказывает сильный лечебный эффект на людей в депрессивном состоянии. Рекомендуем это место к посещению. Особенно после заваленной сессии или неудачного любовного романа.

БЕРЕГИТЕСЬ КИБЕР-НИЩИХ!

В июне этого года – первый юбилей в истории цифровых попрошаек, движению исполняется 1 год. Первопроходцем была Карина Боснак, наделавшая долгов на $20 тыс. (мы уже писали о ней ранее). Разобраться с этим она решила при помощи Интернета и, не долго думая, открыла сайт «Спасите Карину!» (http://www.savekaryn.com). Девушку вдохновил несложный расчет:



Паперти, вокзалы, общественный транспорт. Теперь попрошайки уже и в Интернете. Но может ли считаться обездоленным человек с компьютером и собственным сайтом?..

DOWNLOAD

WINNER TWEAK 1.3.1

http://www1.gameland.ru/local/link.asp?id=28

Твикер для Windows NT/2000/XP. Утилита позволит изменить важные параметры, глубоко скрытые в конфигурационных файлах, что в свою очередь заметно повысит производительность системы. Обширная справка прилагается. ■

ОЦЕНКА: ★★★★ **8**
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1.95 Мбайт

«ФУТБОЛЬНЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ» 4.1.3

ftp.km.ru/pub/v01/Soft/Utility2/soc4.exe

В разгар футбольного сезона «ФЧ» – вещь просто незаменимая для фанатов. Файлы обновления для программы (результаты игр, составы, обширная статистика и т.п.) регулярно выкладывают разработчики (http://spb.kulichki.net/soft/) ■

ОЦЕНКА: ★★★★★ **10**
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1 Мбайт

CLOCK3 1.2

http://digital.7hits.net/clock3.rar

Реалистичные трехмерные часы на OpenGl. Очень стильно: мягкие тени под стрелками, хром, отражение в стекле, система частиц. Нужен хороший видеоакселератор. Сайт Softbox.ru дал часикам высокую оценку. Мы с этим согласны. ■

ОЦЕНКА: ★★★★ **9**
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1.58 Мбайт

50 БАКСОВ ЗА ИДЕЮ

«...За каждую принятую заказчиком идею мы платим $50. Если заказчик не принял ни одной из предложенных авторами идей, то лучшую из них покупает E-generator. Постоянные авторы получают более высокие гонорары, перед ними открываются новые возможности». Это условия самого творческого и общедоступного новосибирского проекта – E-generator (http://www.e-generator.ru).

Спросом пользуется реклама: слоганы, названия товаров. Так, для производителя одежды для беременных E-generator родил лозунг: «Беременность Ваша – одежда наша!» Если вы уверены в своих силах, то данный сайт – куда более надежный способ заработать, чем обычная сетевая халява.



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Голландцы – самые высокие люди в мире. 30% мужчин имеет рост выше 190 см и с этого года стандарт высоты дверных проемов и потолков в королевстве увеличен на 20 см.

Сенат Северной Дакоты (США) отказался отменить закон 113-летней давности, по которому неженатые пары не имеют права жить вместе.

Сербский гостиничный комплекс Vrujci Spa ввел необычные правила расчета с постояльцами и теперь принимает к оплате от них любые товары или продукты: от яиц до запчастей. Недавно с администрацией расплатились гробами, что ее совершенно не расстроило.

Интернет-браузер, страницы из которого распечатываются на рулоне туалетной бумаги, и разделочная доска с выходом в Сеть – два самых необычных экспоната недавней лондонской выставки «Идеальный дом».

Самую большую в мире граффити обнаружили в Серпухове на доме по улице Октябрьской. Жизнеутверждающую фразу «Все в кайф!!» с двумя восклицательными знаками неизвестные художники аккуратно выписали на балконах и «растянули» сверху вниз на 12 этажей.

«Миг Ньюс» (http://www.mignews.com.ua)

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Берем на себя смелость рекомендовать пять флэш-игр – из числа тех, что пользовались популярностью в «Стране Игр» в прошедшие две недели. Сами видите – весна нас не миновала…

ПОТЕНЦИОМЕТР

http://slava.podolsk.ru/pot.htm



Измеритель сексуальной состоятельности. Не напрягайтесь, чтобы узнать свой потенциал, «ловко орудовать» придется лишь мышкой, а не тем, о чем подумалось. Не огорчайтесь и из-за низких оценок, даже в редакции лишь немногие достигли 100%-го результата. Как говорится, знатоки женщин редко склонны к оптимизму. ■

ПРИБЕРИ ЗА СОБОЙ!

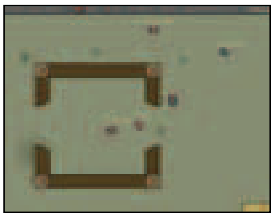
http://www.seethru.co.uk/games/incriminati.htm



Суперсимулятор для тренировки любителей «вечеринок в отсутствие предков». За ограниченное время нужно успеть распихать по укромным местам все следы бурного оттяга: окурки, обколотых девиц, презервативы, нижнее белье. Да так, чтобы комар носа не подточил! Задача непростая, да и сложность ее растет с каждым уровнем. ■

TANK MANIA

http://www.tankmania.com/cgi/flash.cgi?movie=tankmania2



Просто чудеса Flash'а – многопользовательская онлайновая военная танковая игра. В Tank Mania все круто: командный и FFA-режимы, возможность создать свою или присоединиться к уже готовой игре, система лобби (комнат) с поддержкой общего и приватного чата. Больше ни слова, всем любителям Flash – пробовать и делать что-то похожее… ■

VIRTUA PIKEY

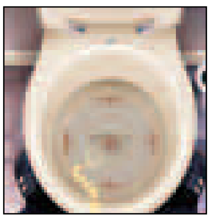
http://www.virtuapikey.com



Виртуальный «бокс» с дворовой бандой. Прут, лом, «розочка» и другие подручные средства есть, но… не у вас, а у противников. По мере преодоления уровней жизнестойкость врагов нарастает, так же, как и их способность наносить урон. А в твоем распоряжении все та же пара ударов и несколько уклонов. Попробуй-ка победить!.. ■

J2O

http://195.92.224.73/j20/content/host.asp



Э-э… хм… ну, скажем так, прикол. Игра, в которой каждый из нас и так весьма натренирован. Выпил, пошел отлить и – опа! – не залил ничего: ни кафель, ни ботинки, ни, упаси бог, соседа. Самое прикольное – играем и за мальчиков, и за девочек! И еще. Если сподобиться и набрать больше всех очков, то положен приз – $300. ■

DOWNLOAD

АТС 3.2.7

http://www1.gameland.ru/local/link.asp?id=31

Программа определит расположение звонившего по номеру его АТС в Москве или Санкт-Петербурге, подскажет коды городов России, в республиках СНГ и дальнем зарубежье. Иногда такая информация жизненно важна. Теперь она под рукой. ■

ОЦЕНКА: ★★★ **7**
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 590 Кбайт

ADDSITE 2.0 BETA

http://www.addsite.ru/addsite.exe

Утилита для автоматической регистрации сайта в 250 (!) поисковых системах, рейтингах и каталогах Рунета. AddSite сама заполнит необходимые формы и сохранит для пользователя регистрационные логины, пароли и html-коды. ■

ОЦЕНКА: ★★★★ **9**
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1.3 Мбайт

достаточно 20 тысячам посетителей перевести ей по $1, и проблема решена! Не смейтесь, но за первый месяц Карину посетило… 200 тысяч человек и долги она отдала за три месяца…
Сегодня Карина уже не нуждается в такой «поддержке», но ее сайт все еще посещает по… 50000 человек в неделю. Она благородно отправляет их к другим попрошайкам, которых сегодня в Сети насчитывается уже несколько сотен. Душещипательные истории, рассказываемые там, не отличаются от постоянно слышимых нами в московском метро и электричках. Разве что чаще просят «на увеличение груди».
Рунет еще не засорен киберпопрошайками, но их вторжение – лишь вопрос времени, первые сайты уже появляются (http://cyberbegger.narod.ru)…

SSL ВЗЛОМАН ЗА ЧАС

Многие посетители Интернета при отправке денег с кредитки или чтении электронной корреспонденции ежедневно пользуются технологией SSL (Secure Socket Layer). До сих пор считалось, что протокол SSL дает стопроцентную гарантию конфиденциальности, а возможные проблемы коренятся в его неправильном использовании.
Но все оказалось не так просто. Как сообщает «Русское Бюро Новостей» (http://www.rbn.ru), швейцарские ученые из Федерального Технологического института (Лозанна) обнаружили серьезную «дыру» в протоколе SSL. Пойти на «приступ» SSL ученых, по всей видимости, заставила недавняя история с кражей 8 миллионов счетов клиентов ведущих мировых платежных систем. В итоге менее чем за час «лабораторной работы» и ответа сервера всего на 160 запросов ученые определили все восемь знаков пароля, защищенного 1024-битным ключом шифрования SSL. Как выяснилось, изъян был именно в самом протоколе передачи данных.
Немного успокоит пользователей то, что взломали тот тип SSL, что используется для доступа к интернет-почте. При проведении банковских платежей и операций по кредитке обмен информацией между сервером и клиентом происходит несколько иначе, но кто знает: возможно, хакеры настойчивее ученых мужей и в своих «опытах» не пожалели еще пары часов онлайнового времени?..

ВОЙНА УБИЛА РЕКЛАМУ. НО НЕНАДОЛГО…

Заметные убытки нанесла война в Ираке новостным сайтам – десятки миллионов долларов. Наверняка это многим покажется странным, ведь посещаемость информационных ресурсов во время кризисов заметно растет. Действительно, все они (ABC News, AOL News, CNN, MSNBC.com и другие) отрапортовали о 2-3-кратном увеличении трафика. В иные часы на сайтах сидело от 60 до 100 тысяч пользователей одновременно. Чтобы сервера справились с нагрузкой, приходилось на несколько дней отключать все «лишнее» – анимированные баннеры, всплывающие окна и другие «тяжелые» рекламные штучки.
…Не жалейте капиталистов, их доходы «отыграются» позже, за счет возросшего числа постоянных посетителей по завершении военной компании. ■

ПОЧТА, ВИРУСЫ И ДВА ТЕСТА

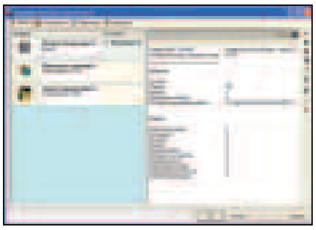
В наше нелегкое время с вирусами надо быть особо аккуратными. Многие из них легко «убьют» вашу операционку. Другие, особо «умные», могут изменять настройки процессора и материнской платы, таким образом выводя их из строя...

Про вирусы мы многое знаем твердо: их без счета, они весьма опасны и различаются по степени вредоносности. А как обстоят дела с антивирусами? Их тоже теперь столько, что глаза разбегаются. Различаются же подобные пакеты в основном возможностями обнаружения и набором функций, которыми их наделили программисты. Неискушенного пользователя такой ответ поставит в тупик. Потому для разъяснения, какой же все-таки антивирус выбрать и насколько надежно он защитит вашего железного друга от вирусной атаки, мы провели небольшое сравнительное исследование.

АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО PERSONAL PRO

http://www.kaspersky.ru

Мощный и функциональный антивирус, разработанный российской командой программистов, уже давно завоевал мировую известность. Редко в каком антивирусе найдется такое количество функций. Одна из фич – наличие эвристического анализа, который осуществляет поиск неизвестных вирусов, пока отсутствующих в базе данных. Различные составные части программы отвечают за свои участки работы. Office Guard защитит от макровирусов документы Microsoft Office. Monitor производит постоянное сканирование файлов, с которыми работает пользователь. Inspector тщательно следит за всем, что происходит на компьютере и блокирует попытки несанкционированно изменить реестр или какой-либо файл. Присутствует функция проверки электронной почты и различных типов архивов. Зараженные файлы можно помещать на карантин. Все эти процессы могут выполняться автоматически, достаточно лишь дать указания, и в нужное время запустится сканер или скачается последнее обновление через Интернет.



Из недостатков можно выделить высокую потребность в ресурсах, особенно при работе сканера. Недавно еще одним недостатком являлась плохая совместимость с Windows XP, но в последних версиях программы это исправлено. Антивирусные базы легко и просто обновляются через Интернет.

NORTON ANTIVIRUS

http://www.symantec.com

NAV завоевал немало поклонников, которые остаются ему верны еще со времен DOS.

Возможности у программы широкие. Для начала отметим, что если установлен пакет Norton System Works, то NAV очень удачно туда интегрируется в виде дополнительного меню.

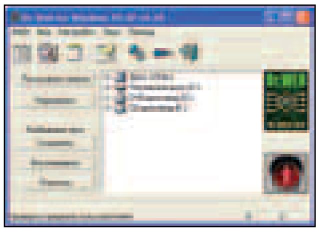
Теперь о NAV чуть более подробно. Очень интересна функция Auto-Protect, которую рекомендуется всегда держать во включенном состоянии. Она защитит компьютер от проникновения вирусов, троянцев, червей и прочей дряни извне (из Интернета, локальной сети, а также с дискет и дисков). Учитывая, что большинство вирусов попадает на компьютеры через электронную почту, специально для этого в NAV'е есть функция сканирования всех входящих и исходящих писем, что обеспечит надежный тыл. Если же зараженный файл появился, то Script Blocking заблокирует вирус прежде, чем он успеет причинить какой-либо вред. Зараженные файлы можно сразу удалить, попытаться вылечить или временно поместить их на карантин, то есть изолировать, пока не решите, что с ними делать. Norton AntiVirus может проводить глобальное сканирование всей системы или же ее отдельных частей по желанию. Для удобства можно составить расписание проводимых проверок или же запускать сканирование вручную. С помощью функции Live Update через Интернет обновляется не только антивирусная база, но и компоненты самой программы.

DRWEB

http://www.drweb.ru

Хотя в свое время DrWeb был одним из наиболее совершенных и известных антивирусов, сейчас он уже не так популярен из-за жесткой конкуренции других брендов.

Из технических возможностей DrWeb стоит выделить уже знакомый вам эвристический анализ. Присутствует функция сканирования памяти на предмет резидентных вирусов (для удобства даже предусмотрена горячая клавиша F6). Есть возможность проверить на вирусы загрузочные сектора системы. В DrWeb существует возможность выбора области



ДВА ПРОСТЫХ ТЕСТА НА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Проведем несколько простых, но весьма любопытных тестов с целью проверить, как наши антивирусы умеют находить зараженные файлы. В этом нам поможет тестовый вирус EICAR (http://www.eicar.org), который есть в любой антивирусной базе. Обычно антивирусы распознают его как EICAR TEST FILE. Он полностью безопасен и не способен причинить какой-либо вред компьютеру.

Итак, у нас на жестком диске и в Интернете 4 файла:
eicar.com – основной тестовый файл;
eicar.com.txt – здесь код записан в текстовом формате;
eicarcom.zip – тестовый файл находится в zip архиве;
eicarcom2.zip – тестовый файл заархивирован дважды (архив в архиве).

Проведем два теста. В первом мы попытаемся скачать тестовый файл из Интернета и посмотрим, как отреагирует на это антивирус. Во втором – просканируем этот файл непосредственно на жестком диске компьютера.
Проглядите таблицу. Справились ли антивирусы с поставленной задачей? Похоже, ни один не дал 100% результата. А ведь это был всего лишь тестовый вирус...

Название антивируса	Тест 1				Тест 2			
	eicar.com	eicar.com.txt	eicarcom.zip	eicarcom2.zip	eicar.com	eicar.com.txt	eicarcom.zip	eicarcom2.zip
Антивирус Касперского Personal Pro	да	нет	нет	нет	да	нет	да	да
Norton AntiVirus	да	да	нет	нет	да	да	да	да
DrWeb	да	нет	да	да	да	да	да	да
Panda AntiVirus Platinum	да	нет	нет	нет	да	да	да	да
Panda AntiVirus Titanium	да	нет	нет	нет	да	да	да	да
McAfee VirusScan Professional	да	нет	да	да	да	нет	да	да

Примечание: «да» – вирус успешно обнаружен, «нет» – вирус остался незамеченным.

сканирования и фильтрации типов подвергаемых проверке файлов. Зараженные файлы можно попытаться вылечить, удалить, переименовать или просто переместить в указанную папку. DrWeb проверит файлы в архивах и почтовые вложения, но, к сожалению, не сможет их вылечить в случае заражения.

Антивирусная база обновляется через Интернет простым нажатием кнопки в главном меню. Особенно порадовала возможность выбрать интерфейс на русском языке прямо в меню настроек. В нагрузку к DrWeb прилагается программа SpIDer Guard, которая проверяет на вирусы оперативную память, а также файлы, с которыми работает пользователь. При обнаружении зараженного объекта к нему блокируется доступ до тех пор, пока вирус не будет обезврежен.

SpIDer использует ту же антивирусную базу, что и DrWeb, так что не забывайте ее регулярно обновлять.

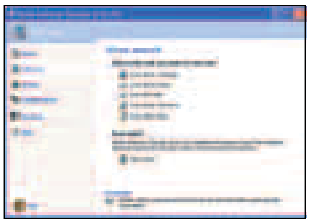
PANDA ANTIVIRUS PLATINUM

http://www.pandasoftware.com

Довольно любопытный антивирус. Перед инсталляцией Panda предлагает провести сканирование компьютера для большей безопасности и защиты самого антивируса от заражения. Сканирование файлов на вирусы происходит на порядок быстрее, чем у других тестируемых антивирусных пакетов. При объеме антивирусной базы всего несколько мегабайт Panda знает огромное количество вирусов из-за использования принципиально другой технологии их учета.

Как и предыдущие программы, Panda позволяет задавать области сканирования, проверять на вирусы системные файлы, архивы и почтовые файлы. Не обошлось и без эвристического анализа. В настройках этой функции можно установить «чувствительность» Panda к неизвестному вирусу и возможному заражению. Но, соответственно, чем выше чувствительность, тем больше будет уходить времени на сканирование. Panda обладает довольно гибкими настройками, которые позволяют изменить все: от регулярности проводимых проверок до интерфейса.

Программа может составлять отчеты о проводимых проверках. Благодаря функции Intelligent Updates & Upgrades можно обновлять антивирусные базы и компоненты программы через Сеть.



PANDA ANTIVIRUS TITANIUM

http://www.pandasoftware.com

Это все та же знакомая нам Panda, но несколько в другом издании. Прежде всего по сравнению с предыдущей версией бросается в глаза ультрамодный интерфейс. И, как оказалось впоследствии, очень удобная панель навигации. В целом же все функции и возможности перенесены из предыдущей версии.

MCAFEE VIRUSSCAN PROFESSIONAL

http://www.mcafee-at-home.com

Довольно впечатляющий антивирус, который без проблем защитит компьютер. В McAfee есть два сканера – основной и VShield. Первый можно настроить по своему вкусу: указать области сканирования, выставить регулярность проверок и принцип работы с найденными зараженными файлами. Второй же производит непрерывный мониторинг вирусов, пока работает компьютер, что обеспечивает дополнительную безопасность в Интернете и при «общении» с различными носителями информации. Хотя при работе VShield производительность системы немного падает, но все же дополнительная защита не помешает. Для еще большей безопасности в McAfee даже встроен довольно неплохой файервол, который защитит компьютер от атак хакеров.

Как и положено программам такого класса, в McAfee есть функция сканирования электронной почты, ну и, конечно, автоматическое обновление через Интернет. Также присутствуют несколько несвойственные антивирусам функции QuickClean Lite и Secure data Shredder, которые быстро и безопасно удаляют ненужные файлы, которыми забит винчестер. Еще одним плюсом программы является возможность создания специальной загрузочной дискеты, с помощью которой можно проверить на вирусы загрузочный сектор и память компьютера, не загружая при этом операционную систему. ■

ТЕМНАЯ СТОРОНА УТОПИИ

Среди любителей видеоигр распространено мнение о том, что внимания заслуживает почти исключительно продукция японских компаний. Американцы и европейцы, дескать, в принципе не умеют создавать действительно хитовые видеоигры. При всей очевидности доводов в защиту этой точки зрения в последние годы появляются и факты, свидетельствующие о постепенной утрате японцами преимущества в этой области.

Сайт http://www.tokyopia.com уникален сразу по нескольким параметрам. Во-первых, это – исключительно некоммерческий проект, поэтому никакой рекламы здесь нет и не будет. Во-вторых, его создатели – тусовка игровых журналистов, дизайнеров, программистов и сценаристов, работающих в Японии и на японские компании. Замечу: англоязычная тусовка. Всем этим корифеям игровой индустрии просто требовалось место для общения и самовыражения. Легко догадаться, что с вытягиванием информации у инсайдеров здесь проблем нет, а уж обзоры самых свежих игр появляются раньше, чем где-либо. Понятно, что и описывают игры специалисты по-своему, оценивая и те особенности игры, о которых геймер зачастую и не подозревает. Но, конечно, главной фишкой являются спецматериалы – от солидных аналитических статей до забавных историй о похождениях молодого программиста-американца в Токио.

Что касается конкретно проблемы загнивания японского игровой индустрии, то она освещена сразу с нескольких точек зрения: дизайнера, программиста и так далее. Первый, к примеру, жалуется на отсутствие действительно новых идей в большинстве жанров – большая часть компаний, дескать, занимается эксплуатированием старых заготовок, а геймеры, подвергнувшись массовому помешательству, игнорируют все новое и интересное. Чуть ниже, правда, выясняется, что человек работал на United Game Artists, и плохие продажи Rez и Space Channel 5 коснулись и его лично... Все же не вызывает сомнения тот факт, что все действительно оригинальные западные хиты последних лет – Grand Theft Auto 3, Halo, Tony Hawk's Pro Skater – в Японии практически не востребованы, однако на родине бьют все рекорды продаж. Есть здесь и исторический экскурс – если несколько лет назад соотношение японских и западных игр в американских и европейских топах было в среднем 9:1, то сейчас колеблется вокруг соотношения... 1:1. Есть над чем задуматься, правда? Второй аспект проблемы – финансовые проблемы крупнейших японских игровых компаний. Объединение Square и Enix, Sega и Sammy, слабый интерес к Nintendo GameCube и – что важнее! – к играм от Nintendo, уход Capcom из аркадного бизнеса, сообщения о реструктуризации Konami, – все это для авторов Tokyopia – не сухие тексты с новостных сайтов, а часть повседневной жизни. Так что изучайте их мнение да заходите на форум, где можно пообщаться с живыми работниками японской игровой индустрии, которая, оказывается, не так уж идеальна, как нам хотелось бы...

ПАНКИ ОТ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

«Если вам не нравятся наши обзоры – можете идти сами знаете куда». Примерно в таком стиле выдержаны все комментарии создателей сайта http://www.crunkgames.com/ по поводу своего детища. Но не думаю, что стоит прямо так буквально следовать их совету – быстро выясняется, что нравятся и сами обзоры, и подборка игр, и даже дизайн – редкость для таких... «неформальных» проектов.

Статей здесь пока мало – это объясняется молодостью проекта (первые обновления датируются февралем 2003 года), но зато есть штуки вроде отдельного (!) обзора для сюжетных роликов Xenosaga, а также саундтреков Unlimited Saga и Final Fantasy Tactics Advance. Все подряд авторы описывать не собираются, но, скажите, так уж ли вам нужны статьи о провальных проектах, которые забудут сразу после релиза? Зато немало времени уделяется интересным спецматериалам – тут нашлось место и рассуждениям на тему «Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball – игра или не игра?», и подборке «10 самых недооцененных игр для TurboGrafx-16».

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

В сети катастрофически не хватает нормальных сайтов со скриншотами для всех игр. Скажем, на http://www.vgmuseum.com внимание уделяется в основном хорошо эмулируемым консолям, а сайты с обзорами и новостями для современных консолей грешат кривой навигацией в своей «медийной» части. Сильно раздражают и логотипы игровых сайтов, портящие весь вид. Примерно так же рассуждал и создатель проекта http://www.gamescreenshots.com в 2000-м году – тогда даже такое вкусное доменное имя второго уровня еще не было занято!

Сейчас сайт занимает свою нишу, уступая ретро-проектам и монстрам вроде IGN в количестве материалов для самых старых и самых новых консолей соответственно, но такой солидной коллекции качественных скриншотов для приставок предыдущего поколения – в том числе и Sega Saturn – более нигде нет. Навигация удобна, предусматривает множество видов сортировки, есть и возможность самостоятельно закачивать картинки. Особо приятно то, что авторы не вешают свои логотипы на скрины, а также разрешают не только использовать их как угодно и где угодно, но и напрямую ссылаться (!) на них. Неужели не боятся превышения трафика?

Из особо интересного: на сайте есть сотни (!) скриншотов игр для Dreamcast, так никогда и не увидевших свет, – вроде System Shock 2 и Max Payne. Судя по популярности соответствующих разделов, уронить на клавиатуру скупую слезу фаната хочется очень многим. К тому же Half-Life у пиратов появился спустя год после отмены релиза – вдруг и Black & White или Heroes of Might & Magic III добрые бета-тестеры отправят в свободное плавание по сети? ■

НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

ЛЕГАЛЬНЫЙ ЭМУЛЯТОР SATURN

Как мы уже писали, в Японии был выпущен коммерческий эмулятор Sega Saturn. В отличие от погибших в бою с монстрами игровой индустрии Bleem! и Connectix, его создатели работают под эгидой Sega и продают (и сдают в аренду) не саму программу, а «порты» (именно так, в кавычках) игр на PC. Разумеется, как и в случае с версией Sega Smash Pack для DC, народные умельцы поковырялись в дистрибутиве, вытащили из него эмулятор и научили его запускать произвольные игры. Посмотреть на это чудо можно, например, на http://emu-russia.km.ru.

Результатов удалось добиться неплохих, есть даже графические улучшения вроде сглаживания текстур и повышенного разрешения, но у всех эмуляторов Saturn существует одна общая проблема – нужен мощный процессор вроде Pentium 4/Athlon XP. Если ваш PC этому условию удовлетворяет, то можете побродить по форуму http://forum.romov.net, где идет активное обсуждение оптимальных графических настроек, а также выкладываются скриншоты и самодельные патчи для эмулятора.

ПРОЦЕСС ПОШЕЛ!

Странно, но любители «эмуляторов» PS2 и DC верят мифам о несуществующих или давно умерших проектах, но не обращают внимания на команды, которые действительно работают над так нужными нам программами. В частности, PCSX2 обзавелся отдельным доменом – http://www.pcsx2.net, где были гордо выложены скриншоты запустившихся коммерческих игр... Но не стоит радоваться – этот шаг проходят все эмуляторы, и относится он к самым первым. Пока отображается только пара логотипов, надписи now loading – все то, что игра может выдать, используя реализованные в PCSX2 функции. Эмуляторы PSX могли этим похвастаться еще за два года до релиза Bleem и VGS. Прогресс наметился и у единственного реально развивающегося эмулятора Dreamcast. Все больше игр запускается и более-менее работает – пусть даже очень медленно и с глюками. Посмотреть самые свежие скриншоты можно на http://icarus.boob.co.uk.

РОССИЙСКИЕ ЭМУЛЯТОРЩИКИ

На сайте http://ej.psxfanatics.com обитают вовсе не очередные буржуи-хакеры, а самые что ни на есть герои российско-белорусского союза. Конечно, создать нечто, что потрясло бы игровой мир, пока они не успели, но вот вполне приличный эмулятор GameBoy Color получился. Радуемся за них и качаем файлы.

БЕТА-ВЕРСИЯ BLEEMCAST!

Я как-то уже перестал ждать хакнутую версию Bleemcast, уверившись в неуязвимости его защиты, и даже умудрился пропустить из-за этого этот важнейший релиз.

Нормальные герои всегда идут в обход, а хакеры достали... бета-версию программы, распространявшуюся среди тестеров, скопировали ее и убрали привязку к серийному номеру конкретной консоли. К сожалению, в отличие от финальной версии, где все было идеально, бета криво проигрывает видео и не поддерживает карточку памяти. Плюс – то, что она может запускать все игры... по крайней мере, пытается запустить. При этом скорость, как и в нормальном Bleemcast, вполне приличная, чего никак не могут добиться в некоммерческом PSXDC.

Список совместимости можно глянуть на http://bleemcast.no-ip.com, там же есть и ссылочка на файл (обычный образ диска формата DiskJuggler). Повод для радости действительно есть – теперь на Dreamcast можно нормально сыграть в такие игры для PlayStation, как Vagrant Story, Ridge Racer, GTA, Tenchu, причем графика в них будет лучше, чем если бы они были запущены на PS one или PS2. Качаем, пишем на болванку и активно тестируем. ■



На домене http://www.pcsx2.net, где гордо выложены скриншоты запустившихся коммерческих игр...

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, это рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Этот выпуск полностью посвящен набирающему обороты UT2003. Вас ждет рассказ о первом командном чемпионате по этой игре, интервью с c58–Hobbit'ом, а также разбор арсенала в UT2003.

29 марта в клубе Click Click Boom прошел турнир по UT2003 3x3. Шестнадцать московских команд боролись за право называться сильнейшей. Никто из соперников не знал друг друга лично, что придало матчам еще более острый характер. Главным организатором чемпионата была девушка Danesh, являющаяся по совместительству игроком. Впрочем, присутствие женской руки в мужских виртуальных разборках сыграло не лучшую роль. Некоторые решения, принятые Danesh по ходу соревнований, шокировали парней-киберспортсменов. Один из членов c58–2, Morfei, по ее мнению, использовал запрещенные текстуры, якобы принесенные в клуб и установленные им на компьютер. На мой взгляд, обвиняемый видел UT2003 в первый раз и вряд ли стал бы умышленно нарушать правила. Итог этой истории – дисквалификация c58–2, хотя ребята из других команд пытались переубедить разошедшуюся не на шутку представительницу прекрасного пола. Хоть как-то спасло ситуацию назначение судьей турнира Freddy_ru, имевшего опыт разрешения различного рода конфликтов после работы на двух российских WCG. Только благодаря ему турнир не превратился в хаос и завершился более-менее благополучно, даже притом, что финальный матч был сыгран лишь в час ночи.



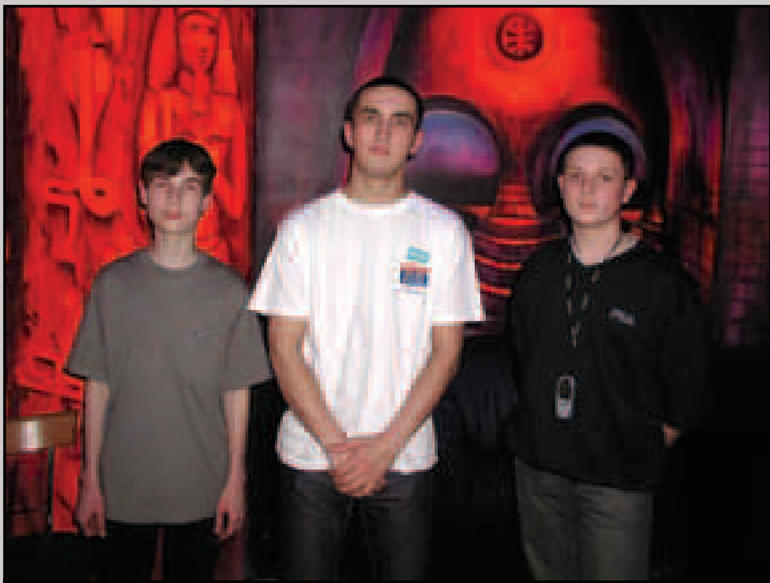
34s.Volf – один из ветеранов Unreal Tournament.

Главными претендентами на победу считались кланы 34s, Click Click Boom (бывшие квакеры), а также c58.ut2k3. Последняя тройка была особенно интересна смешением трех разных игровых стилей. Первый – классический UT, представитель которого, латыш Lexxich, специально приехал из Риги на этот чемпионат. Второй – UT2003 в лице дуэлянта Hobbit'a, а третий – Quake III в лице вашего покорного слуги.

АМЕРИКАНСКИЙ ИГРОК 69*DALER СТАЛ ПОБЕДИТЕЛЕМ ИНТЕРНЕТ-ТУРНИРА PRO GAMER PLAYER (Q3), ПОЛУЧИВ ЗА ПЕРВОЕ МЕСТО НОВЫЙ СИСТЕМНЫЙ БЛОК СУМАСШЕДШЕЙ ОКРАСКИ ОТ CRAZYPAINT. ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ЧТО В ПОЛУФИНАЛЕ ТУРНИРА DALER РАЗГРОМИЛ ЗНАМЕНИТОГО ZERO4 НА КАРТАХ PRO–Q3DM6 И PRO–Q3TOURNEY4. ДЕМОЗАПИСИ ЭТИХ МАТЧЕЙ ИЩИТЕ НА НАШЕМ CD.



c58–Lexxich специально приехал на турнир из Латвии.



Серебряные призеры CCB: c58.ut2k3 – Hobbit, Polosatiy, Lexxich.

Остальные команды заметно уступали фаворитам, поэтому интересных матчей на турнире было очень мало, и первый из них был сыгран только в полуфинале. CCB встречались с 34s и победили со счетом 2–1 по картам, выиграв Campgrounds (римейк pro-q3dm6 из Quake III), затем уступив один фраг на DM-Flux2, но оказались сильнее в решающей битве на Grendelkeep. В финале виннеров CCB не оставили шансов c58.ut2k3, и в этой встрече также был зафиксирован результат с разницей лишь в один фраг (на карте Grendelkeep). Зато на Campgrounds разрыв в счете составил около 20 очков.

Затем начали происходить неприятные вещи, в том числе и серьезные неполадки на игровых серверах. Порой кланы не могли провести матч в течение полутора часов. Это сыграло на руку команде BiB, занявшей на чемпионате третье место. В то время как другие киберспортсмены, уставшие ждать появления стабильного сервера, уезжали домой, лидер BiB – человек с железными нервами - подбадривал себя и партнеров. В итоге два потенциальных конкурента BiB (34s и Alliance) покинули чемпионат, отдав «бронзу» без борьбы.



Чемпионы CCB – Ext, Virus, Taran и Prozed. Как они будут делить свой дорогостоящий приз, я не знаю...

ДОСЬЕ



Игра: UT2003
Ник: Hobbit31337
Клан: ASUS|c58
Имя: Григорий Рощин
Возраст: 18 лет
Город: Москва
Стаж: 5 лет

«Страна Игр»: Расскажи о начале своей карьеры геймера. Чем привлек тебя профессиональный киберспорт?

Hobbit31337: Испытывать свою реакцию, ум, логику и влиять на ход сюжета, придуманного разработчиками, – это здорово. Но больше всего меня притягивал соревновательный процесс: кто больше найдет секретов и дальше пройдет. Позже с однопользовательского режима я перешел на мультиплеер, а однажды достал демку Unreal Tournament. Этот 3D-шутер сразу поразил меня необычным игровым миром и реалистичной атмосферой. В течение полутора лет я вел ожесточенные бои с друзьями и, хотя принимал участие в соревнованиях, серьезных успехов не добился, так как скорее развлекался, чем стремился побеждать. Со временем UT стал менее популярен, а с выходом UT2003 и вовсе был забыт. Ну а я попробовал новинку, увлекся и в настоящий момент играю за команду c58.

СИ: Судя по результатам недавних турниров, из тебя получается неплохой игрок. В чем секрет успеха?

Hobbit31337: Поражения на чемпионатах по UT удовольствия мне не приносили, но и втиснуться в ряды «отцов», изучивших игру вдоль и поперек, не удавалось. С появлением UT2003, которая показалась мне подходящей для соревнований дисциплиной, я одним из первых начал смотреть демозаписи зарубежных игроков, придумывал собственные трюки, и это помогло мне освоиться лучше других.

СИ: Если говорить о зарубежных игроках хотя бы по впечатлениям от демозаписей – насколько велики шансы у россиян на WCG 2003 в Корее в номинации UT2003?

Hobbit31337: Я следил за событиями на турнирах CPL, ESo Online, но мне сложно сравнить игру россиян с игрой других киберспортсменов. Бойцы из-за рубежа демонстрируют точную и стабильную стрельбу из всех видов оружия, отточенные движения на карте, но вот их тактика мне кажется излишне агрессивной и нестандартной. У наших фаворитов все качества развиты не хуже, но чувствуется недостаток опыта. Например, европейцы регулярно соревнуются между собой по Интернету, а наша связь не позволяет играть с ними. Тем не менее, российские киберспортсмены достойно выступили на WCG 2002, завоевав золото в номинациях Quake III и CS. Почему бы нам не повторить то же самое в UT2003?

СИ: Чем ты увлекаешься в жизни, помимо игр, и каким видишь свое будущее?

Hobbit31337: Мне нравится все, что связано с компьютерами. Подумываю всерьез заняться 3D-графикой, Flash-анимацией и подобными вещами, которые мне понравятся. Также хотелось бы попробовать свои силы в журналистике.



Freddy_ru – опытный судья, буквально спасший турнир. Ну и я пристроился.

А первое место досталось тройке из CCB (Taran, Ext, Prozed), переигравшей в суперфинале c58.ut2k3 на Antalus. В течение пятнадцати минут будущие чемпионы уступали сопернику в счете, но на последнем игровом отрезке сумели перехватить инициативу и победить, получив, помимо титула лучшей команды, новенькую видеокарту ASUS V8460 Ultra GeForce 4 Ti 4600 128 Mb DeLuxe. Серебряные призеры на турнире удостоились приза в размере 3 тыс. рублей.

Теперь вы познакомитесь с игроком, чье имя постоянно фигурирует в списках призеров на московских турнирах по UT2003. Прежде этот киберспортсмен не был столь заметен, но уже сейчас в его активе второе место на чемпионате в интернет-кафе Cyber Realm и на командных соревнованиях в клубе Click Click Boom. Знакомьтесь, c58-Hobbit31337. ■

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как ASUS|c58*Hobbit (UT2003), ASUS|c58*Cooller (Q3), ASUS|c58*Polosatiy (UT2003), 69*Daler (Q3), SK-Medion (CS), ic-Gopher (Q3).

АРСЕНАЛ

UNREAL TOURNAMENT 2003

В далеком 126-ом номере «СИ» уважаемая Шейн Трейси уже выставляла на ваш суд обзор игры UT2003. Со временем для последней вышло множество патчей, было проведено несколько чемпионатов. Теперь на популярный 3D-шутер можно взглянуть с другой, киберспортивной стороны. В данной статье вы узнаете о наиболее популярных видах оружия в UT2003.

Боевой арсенал в UT2003 огромен, к тому же каждое оружие имеет альтернативный режим ведения огня, активируемый правой кнопкой мыши. Но не все золото, что блестит, и некоторые экземпляры на деле оказываются совершенно бесполезными, а значит, пользоваться ими стоит, лишь когда ничего другого уже не остается. Сразу оговорюсь, что использование таких пушек, как Redeemer, Ion Painter и Translocator запрещено на игровых серверах из-за убойной силы или нестандартных способностей, поэтому их описание я приводить не буду.

РОССИЙСКИЕ СЕРВЕРА UT2003:

62.118.248.95 – OPEN TOCHKA.RU UT2K3 CHAMPIONSHIP
195.54.213.68 – UT.DEVNULL.RU
212.5.86.164 – NIGHTMARE ON ELM STREET

Для того чтобы поиграть в UT2003 в Интернете, необходимо иметь последнюю версию этой игры (на момент написания статьи это была 2199), а также несколько мутаторов/модов, установленных на популярных серверах, список которых смотрите ниже. Набор необходимых файлов, а также карты DM-Campgrounds и DM-Grendelkeep ищите на нашем CD.



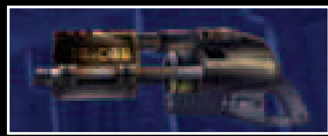
Shock Rifle – старый-добрый ASMD из первого UT. В обычном режиме стреляет лучом, затрудняющим при попадании прицеливание вашему противнику. В альтернативе стреляет светящимися шариками. Если такой шарик «проткнуть» лучом, то произойдет детонирующий эффект, образующий Сферу (combo), урон от которой огромен, хотя радиус воздействия не очень большой.



Lightning Gun – снайперская винтовка, по действию схожа с Quake'овским Railgun'ом. С одного попадания отнимает 75 хитпойнтов, а при стрельбе в голову забирает целых 140 единиц здоровья. Иногда случается так, что даже при неточном выстреле противника задевает один из световых отростков Lighting Gun'a. По нажатию правой кнопки мыши включается приближение.



Rocket Launcher – базука, очень похожая на своего брата из Quake III. Отличается большей взрывной волной (splash damage) и возможностью выстреливать по три ракеты за раз в альтернативном режиме. А в оригинале можно было «закачать» до пяти ракет!



Flak Cannon – в обычном режиме стреляет осколочным зарядом большой мощности, причем осколки могут отскакивать от стен. Данный вид оружия непрост в применении, но дает замечательные результаты, когда вы сумете его освоить. В альтернативном режиме из ствола по дуге вылетает небольшой шарик, напоминающий гранату, но имеющий гораздо больший урон.



Assault Rifle (базовое оружие) – винтовка, сменившая знаменитый пистолет Enforcer, в обычном режиме стрельбы похожа на автомат из Quake III, но менее точна. Лучше сразу ищите более серьезную штуковину. А вот альтернативный режим Assault Rifle не так уж и плох – вам дается четыре мощные гранаты, скорость полета которых зависит от того, как долго вы удерживали кнопку атаки.





Bio-rifle – отличное по поражающей способности оружие, но, к сожалению, из него очень трудно целиться. В обычном режиме стреляет одиночными зелеными шариками, каждый из которых забирает 45 единиц здоровья у противника. В альтернативе вы можете накачать «зеленку», прямое попадание такого коктейля моментально лишает противника любого количества здоровья и брони.

Minigun – мощный пулемет. Рекомендую использовать только в обычном режиме, так как альтернатива значительно слабее и менее скорострельна, хотя и имеет более высокую точность.



Shield Gun (базовое оружие) – фактически это Impact Jump из UT, позволяющий высоко подпрыгивать, а также атаковать противника. Чем дольше вы удерживаете кнопку стрельбы, тем выше прыжок и больше наносимый урон. В альтернативном режиме создает силовое поле, имитирующее щит, оберегающий вас от прямых попаданий. Эта способность Shield Gun аналогична броне, убывающей после активации и при попаданиях, но имеющей способность восстанавливаться со временем. Продвинутые игроки постоянно используют Shield Gun, который также выручает при падениях с большой высоты.



Link Gun – аналогичен Pulse Gun из UT и Lightning Gun из Quake III, хотя и был ослаблен в UT2003. В обычном режиме стреляет зеленым лучом, в альтернативе – звездочками, попасть которыми не просто, но уж если ваш противник очутился в струе такого звездопада, ему не поздоровится.

У этого ружья есть еще одна особенность, но используют ее редко. Если два партнера вооружены Link Gun, то один из них может совершенно спокойно вести огонь по своему товарищу. Вреда последнему это не причинит, наоборот, в два раза усилится его огневую мощь. При этом боезапас, потраченный первым игроком, также переходит ко второму.

САЙТЫ В РУНЕТЕ, ПОСВЯЩЕННЫЕ ИГРЕ UT2003

http://www.cyberfight.ru/
Всемирные новости по UT2003, множество демозаписей, интервью и файлов.
http://www.unreal.ru/
На этом сайте тусуются все российские игроки UT2003.
http://ut2003.ru/
Неплохой сайт с интересными новостями и статьями.

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Пишите мне на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на ваши вопросы, учту пожелания и критику. В следующем номере вас ждет рассказ о соревнованиях QLAN в Швеции, результаты игр Clikarena и турнира по UT2003 во Львове, куда отправился герой выпуска «Киберспорта», c58-Hobbit.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

META L GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

РАЗГЛЯДЫВАЯ ДЕВУШЕК В БИКИНИ

Sons of Liberty – гениальное произведение. Возвращаясь к творению Хидео Кодзимы вновь и вновь, начинаешь замечать незначительные, но безумно интересные и порой даже провокационные детали. Данная статья – совершенно иной взгляд на игру. То, что вы хотели знать о героях MGS2, но боялись спросить. У нас найдутся ответы на все вопросы.

Substance – всего лишь расширенная версия игры: немалое число альтернативных и VR-миссий, пятерка Snake Tales и несколько новых режимов. В материале мы по большей части затронем бессмертную Sons of Liberty и поведаем как раз о тех деталях, которые представляют персонажей в несколько ином свете.

ГЛАВА ПЕРВАЯ: TANKER

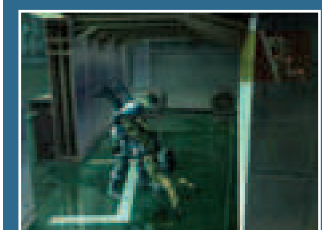


AFT DECK

1. Находясь под проливным дождем, Снейк может запросто простудиться. Достаточно неподвижно простоять на одном месте, прижаться к стене или же проползти по холодной палубе. Последствия не самые приятные: герой начнет чихать, привлекая к себе внимание. Вылечиться можно только одним способом: пробраться в теплое помещение и не двигаться на протяжении трех минут.

2. Когда вы сохраняете игру, Отакон хвастается знанием различных пословиц. Если вы будете продолжать названивать ему по save-частоте, на тринадцатый раз появится небезызвестная Мей Линг.

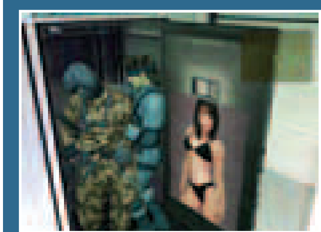
3. Почти никто не знает, что от противников можно избавиться, сбросив их в воду. Попросту вырубите неприятеля и притащите его к белой отметке на палубе. Всю грязную работу Снейк сделает за вас сам. Главный плюс: больше не придется беспокоиться, что кто-нибудь внезапно очнется.



DECK-A CREW'S QUARTERS

1. Отыщите местную раздевалку. В одном из шкафчиков на дверце висит постер симпатичной девушки в нижнем белье. Вы готовы проделать пару интересных трюков? Прежде всего откройте шкафчик, выставив все прелести подружки напоказ. Затем сделайте пару выстрелов, дабы привлечь внимание, и до того, как на шум сбегутся супостаты, спрячьтесь. Заприметив девчушку, неприятели сразу же примутся изучать постер. Наверное, все дело в полиграфии.

2. Но это, поверьте, еще не самое шокирующее. Запритесь внутри шкафчика и изучайте постер. Через несколько секунд камера начнет подозрительно ездить вверх-вниз. Включите Codec – на связь выйдет Отакон. Вглядитесь в выражение лица Снейка и попытайтесь не упасть со стула. Как выясняется, один из самых культовых экшн-героев не стесняется мастурбировать на глазах своих почитателей!

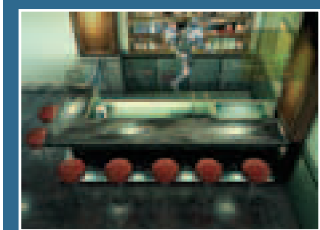


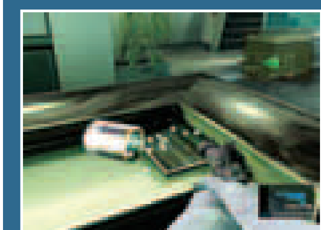
DECK-A CREW'S LOUNGE

1. Снейк, оказывается, еще большой любитель повеселиться от души. Загляните в бар и постреляйте по бутылкам. Или еще лучше – разбейте их, продемонстрировав зрелищную серию атак.

Здесь же отыщите посудину, в которой охлаждают шампанское. Выстрелите, и все кубики льда окажутся на поверхности стола. Обратите внимание, что со временем они растают. Пришло время устроить погром? Для начала раскидайте по полу журналы. Заметьте, что на плазменной панели демонстрируют изображения Metal Gear. Свяжитесь с Отаконом, который поведает немало интересных вещей. После можете выстрелить в экран. Не свое – не жалко.

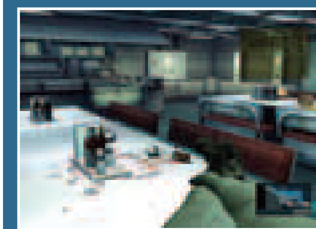
2. Спуститесь по лестнице к двери, ведущей в машинное отделение. На месте задремал охранник, над которым кружит рой мух. Наверное, парень не соблюдает личную гигиену. Если вы будете долгое время стоять в непосредственной близости – мухи перелетят на вас. Пройдите в другую секцию, и все будет в порядке.





DECK-D CREW'S QUARTERS

1. Одно из тех немногих мест, где можно устроить тотальный дестрой. В первую очередь бросаются в глаза бутылки с кетчупом, оккупировавшие столы. Обязательно пригласите на праздник жизни гостей – одному все-таки скучно. Не забудьте присмотреться к правдоподобной физике.

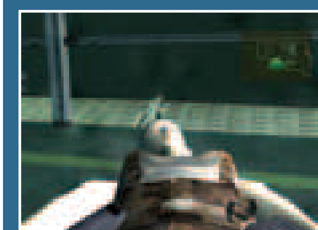


БОСС: OLGA GURLUKOVICH

1. Ну, то, что у Ольги небритые подмышки, заметили, наверное, все. В пылу сражения вы можете достать камеру и сделать пару снимков. Ольга сильно разозлится.

2. После победы в поединке выстрелите в тело девушки из M9. С вами незамедлительно свяжется Отакон и прочтет лекцию.

3. Посмотрите на Ольгу в режиме от первого лица и позвоните Отакону, чтобы услышать его мнение.



4. Лягте на землю и заползите на Ольгу. Интересные ощущения? На самом деле, вы просто должны услышать, что Ольга все еще дышит, а значит, жива.

ENGINE ROOM

1. В первой же комнате Снейк увидит на стене тень Vulcan Raven, хорошо известного по первой части. Неужели неприятель вернулся? В действительности все это лишь совместное произведение фонарика и крошечной фигурки. Сфотографируйте своего старого знакомого в понравившемся ракурсе.

2. Если вас раздражает громадная тень, выстрелите в фонарик. Но куда



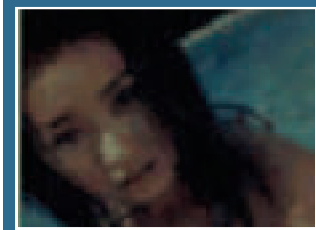
лучше еще раз поразить Vulcan Raven. Фигурка сразу же оживет, начнет бормотать что-то невнятное и стрелять из своей мини-пушки.

3. Откройте самый левый шкафчик, и из него выпадет труп. В лучших традициях какого-нибудь Resident Evil. От серии MGS таких историй точно не ждешь.

4. Как только выйдете из помещения, перекиньте размечтавшегося охранника через перила. Бедолага упадет прямо на стоящего внизу товарища.

5. Тут же развернитесь направо, и вы увидите натянутый канат – не желаете поразмяться?

6. Чуть дальше вы заметите, как один из неприятелей смотрит в бинокль на стену. Что же там такого интересного? Устраните противника, достаньте свою камеру и сделайте zoom. Вы увидите очередной постер эротического содержания. Запечатлите его



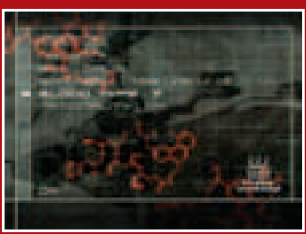
на пленку. Отакону точно понравится. Если вы выстрелите в постер, он взорвется, и поднимется тревога!

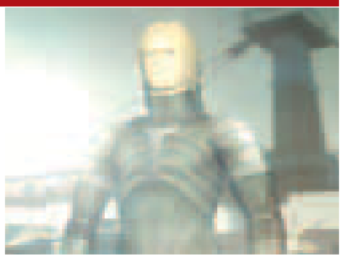
ГЛАВА ВТОРАЯ: PLANT

STRUT-A DEEP SEA DOCK

1. Райден – настоящий ценитель острых ощущений. Лягте на пол рядом со скоплением мерзких жучков и немного подождите. Вскоре они вас атакуют и покусятся на неприкосновенный запас драгоценных Rations. На съедение одной таблетки жучкам требуется порядка двадцати минут, так что вы вполне можете за это время их согнать. К тому же все, что требуется – открыть инвентарь и настойчиво протрясти предметы.

2. Когда будете вводить имя в терминал, не забудьте о сотрудниках Konami. Вы можете узнать немного любопытной информации, например, о Hideo Kojima. К слову, имя, которое вы введете, будет выбито на жетоне





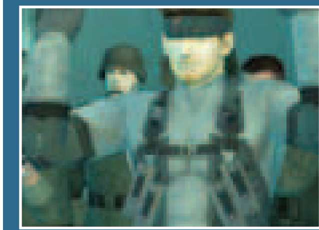
Райдена в финальном видеоролике.

3. Что же касается дат – игра не забудет поздравить вас при случае с днем рождения.

HOLD NO. 1, 2, 3

Здесь вас ожидает не только развязка истории Снейка, но и один из самых лучших приколов. Что любопытно, существует три способа пройти этот участок: обычный – минуя пришедших на лекцию, по шахте – отыскав люк, и, наконец, по балконам – прокачав умение Grip до третьего уровня.

1. Нас интересует шахта. Следуйте в левую часть зала, проползите под лучом проектора и отыщите люк. Откройте его, и считайте, что вам уже ни-



чего не грозит. В действительности же мы забрались в шахту по совсем иной причине. Дело в том, что неда-

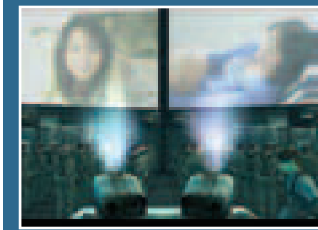


леко от экрана стоит пехотинец без штанов. В буквальном смысле этого слова. В трусах. Если у вас нет бонуса Stealth, то другим образом вы к нему попросту не подберетесь. Сфотографируйте забывчивого парня через решетку – будет, чем порадовать Отакона.

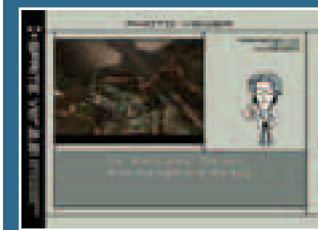
2. Впрочем, с толпой пехотинцев можно крайне неплохо развлечься. Запустите Stun Grenade – веселью не будет предела. Вас, конечно же, поймают, но затея того стоит. Если у вас предостаточно амуниции для M9, можете по одному вырубить всех пехотинцев. Ударьте любого солдата по спине, и смотрите, как он повалит всех своих товарищей по принципу домино.

3. Во втором зале в обязательном порядке сфотографируйте экран справа. С 30% вероятностью вы заметите призрак Хидео Кодзимы. Покажите удавшуюся фотку Отакону – напугаете своего друга до смерти.

4. Во втором же зале проберитесь к двум проекторам и поиграйте с толпой. Переключите изображение несколько раз подряд, и в какой-то момент на экране появится симпатичная



девушка. Чуть позже – две. Развязка у этой трогательной истории просто потрясающая. Смотрите и наслаж-



дайтесь.

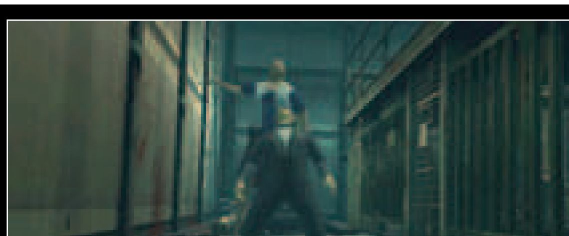
5. В третьем зале перед тем, как фотографировать махину, покажите все собранные фотки Отакону – он их точно оценит по достоинству. Терминал стоит в правом нижнем углу. Примечание: когда вы делаете нужную фотку, Снейк произносит «Good!» или «Alright!»

6. Когда вы будете проходить игру во второй раз, все пехотинцы в третьем зале окажутся без штанов – в трусах. За исключением, сами понимаете, командира. Зрелище, надо сказать, неимоверно забавное. Главное, дожиться к этому времени цифровым фотоаппаратом.

CASTING THEATER

ВЕСЬ МИР – ТЕАТР, А ЛЮДИ В НЕМ…

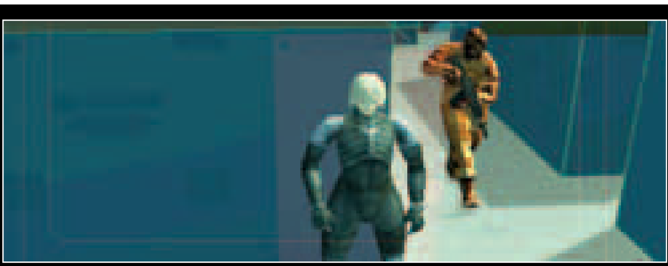
После того как вы завершите игру один раз, откроется доступ к занимательному режиму Casting Theater. В нем вы сможете просмотреть семь ключевых видеороликов из игры. Но это, естественно, не все. Вся прелесть заключается в том, что вы можете поменять действующих лиц на любых других персонажей. К примеру, вместо Снейка поставить пожилую бабку из сцены с заложниками. Вариантов предостаточно.



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

ВИРТУАЛЬНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ



Альтернативные и VR-миссии выступают приятным дополнением к Sons of Liberty. Изначально вы можете играть только за Райдена и Снейка. Доступ к остальным персонажам и режимам открывается с постепенным прохождением миссий. Подробнее об этом рассказано в рубрике «КОДЫ».



STRUT-A ROOF

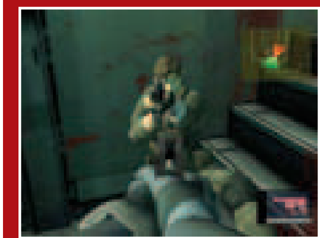
1. Как вы относитесь к чайкам? После этого эпизода вы точно будете их ненавидеть. Осторожней, не поскользнитесь! Только, пожалуйста, при неудачном падении не любуйтесь подолгу ясным небом, сразу же поднимайтесь. В противном случае приготовьтесь к мощной бомбардировке.



Похоже, ясным небом не следует любоваться в этом месте вообще. Стоит поднять голову, включив вид от первого лица, как вам тут же... Без комментариев. Обзаведетесь пушкой – вернетесь сюда на охоту. Только вот полковник почему-то не очень рад будет. Побывал бы он на нашем месте.

STRUT-B TRANSFORMER ROOM

1. Подойдите к спящему Плискину и наведите на него свое ружье. Персонаж тут же проснется и скажет пару добрых слов. Вы можете ударить его или даже выстрелить – герой сумеет за себя постоять. И не забудьте связаться с недовольным вашим поведением полковником, который по традиции прочитает лекцию.
2. Желаете узнать, о чем думает Плискин? Свяжитесь с героем по Codec, пока он спит, и вы познакомитесь с терзающими его кошмарами.



STRUT-C DINING HALL

1. Используйте охлаждающее устройство на вездесущих насекомых, чтобы разогнать их. Выстрелите ради забавы в зеркало, и оно довольно зрелищно разлетится на осколки. Плохая примета, говорите? Райден в них не верит.
2. Загляните в женский туалет и свяжитесь с Плискиным. Состоится ин-



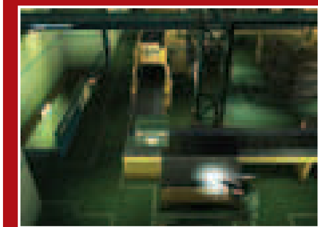
тересный диалог.
3. Устройте погром на кухне. Не впервой, в конце концов. Когда Стиллмен запрется в своей каморке, постучите настойчиво в дверь. Сможете вывести его из себя?
4. После того как Стиллмен даст вам все указания, выбегите на мост CD Connecting bridge. Вы наткнетесь на



выведенного из строя охранника, а также заприметите Плискина в коробке, перебегающего в Strut-D. Выстрелите в него! Пожалуй, один из самых забавных моментов в игре.

STRUT-E PARCEL ROOM

1. Приберите к рукам картонную коробку под номером 5 – с изображением Zone of the Enders, популярной игры от Konami. В нижней части помещения вы найдете участок конвейе-



ра, на который можно запрыгнуть. Нацепите на себя коробку и отправляйтесь в путешествие. Вы окажетесь в секретной комнате – для доступа требуется карточка пятого уровня. Внутри вы найдете цифровую камеру, и сможете пользоваться ею раньше положенного времени.

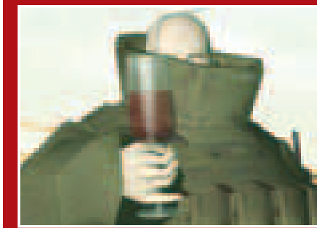
БОСС: FORTUNE

1. Победить босса довольно просто: необходимо в определенном ритме прыгать из стороны в сторону, уворачиваясь от лазерных лучей. И даже не думайте стрелять – вам нужно только выжить.



БОСС: FATMAN

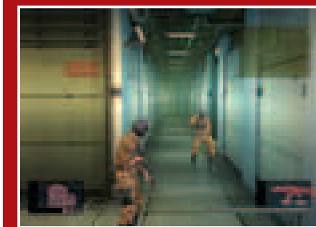
1. В первую очередь деактивируйте бомбы, и лишь при случае – стреляйте в толстяка. Самый изощренный способ – посшибать кружащих вокруг



птичек, и тогда у товарища на роликовых коньках будет больше шансов навернуться. Кстати, заметьте, что умалишенному подрывнику чайки порой садятся на голову и клюют его в лысину.

SHELL-1 CORE 1F

1. Свяжитесь несколько раз с полковником, и вы увидите, что произойдет.
2. Свяжитесь несколько раз с Плискиным, и он напомнит вам о Мерил.



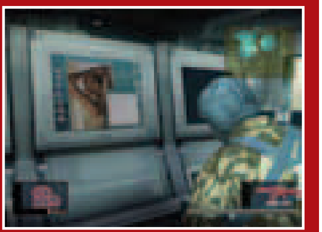
SHELL-1 CORE B2 COMPUTER ROOM

Комната с компьютерами и попугаем в клетке – одна из самых забавных во всей игре.



1. Обратите внимание на развешенные постеры таких игр, как Policenauts, Zone of the Enders, Metal Gear: Ghost Babel.
2. Выстрелите пару раз в клетку с попугаем. Интересно, такая же защита, как у Fortune? Воспользуйтесь охлаждающим устройством – попугай сразу заговорит. Направьте на него микрофон, и Райден произнесет свое коронное: «You must be Ames». Повторите фразу несколько раз, и попугай вскоре сам заговорит также. Посмотрите на птичку в режиме от первого лица, и свяжитесь с Роуз.

3. Вы обратили внимание на охранника, который нервно бегает по комнате?

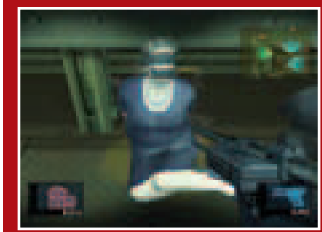


Посмотрите, какие полезные программы он запускает – приятно удивитесь.

SHELL-1 CORE B1 HALL

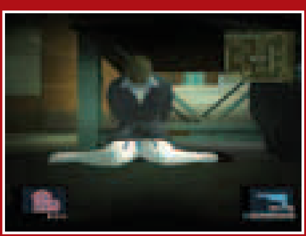
Издеваться над заложниками – не совсем хорошо. Только вот Райдену, похоже, этого не доказать.

1. Первым делом активируйте Sensor A и посмотрите на большое красное пятно на радаре. В верхнем правом углу. Вспомните, что устройство распознает запахи... Что же может находиться за дверью? Туалет? Опасения подтвердятся чуть позже.



2. Самый зверский способ – пугать заложников с помощью охлаждающего устройства. Впрочем, похождения с микрофоном также приводят к забавным результатам. К примеру, одна пожилая дамочка попросту, прошу прощения, описается на месте от неожиданности.

3. Впрочем, самое главное – отыскать молоденькую девушку. Она – единственная, с кем можно по-настоящему развлечься. Используйте на ней свой микрофон, и узнаете, что ее зовут Дженнифер. Присмотритесь внимательно – подружка время от времени расставляет ноги. Не вопрос! Заползите под стол напротив, но

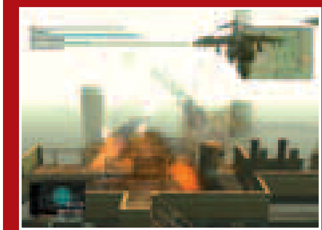


смышленая девушка тут две сдвинет коленки. Проще простого! Достаем M9 и позволяем Дженнифер расслабиться. Ноги сами разъезжаются в стороны. Фотографируем трусики и благополучно сваливаем.

4. Когда будете подслушивать разговор Оцелота и того, кто выдает себя за Солид Снейка, направьте микрофон в сторону туалета. Джонни Сасаки вернулся! И у него снова проблемы с желудком!

БОСС: THE HARRIER

1. Stinger решит все ваши проблемы. Только придется потратить немного времени на то, чтобы заучить всю последовательность атак. К слову,



флаг с изображением Sons of Liberty можно повернуть, используя второй джойстик вашей любимой консоли. Как одержите победу, обязательно свяжитесь с Плискиным – вы узнаете много интересного.

CONNECTING BRIDGE SHELL 1-2

1. Если вы доберетесь до определенного места незамеченным, станете свидетелем того, как один из охранников на верхнем уровне решит справить нужду. Встаньте под ручеек и попытайтесь получить удовольствие. В крайнем случае, используйте режим от первого лица. Обзвоните всех



людей из своего контакт-листа и поделитесь с ними радостью. Уринотерапия – полезная штука. Ради смеха выстрелите в охранника. Бедолага испугается и на мгновение прекратит поливать ваш парик.

SHELL-2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM

1. Спрячьтесь в коробку и наступите на пол, находящийся под напряжением. Зрелище вас определенно пора-

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

дует, только вы потеряете ценный предмет из инвентаря. Можете даже

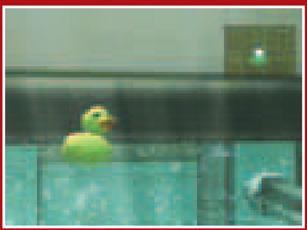


бросить книжку, которая тут же загорится.

2. Забредите в комнату с терминалом и постучите по стене. Президент из любопытства подойдет к вам ближе. Стучите по стене до тех пор, пока глава государства не выйдет из себя.

SHELL-2 CORE B1 FILTRATION ROOM 1

1. Попробуйте отыскать этого милого желтого утенка. Только на сей раз никаких подсказок. Все слишком просто.



БОСС: VAMP

1. Босс не покажется вам сложным, если у вас остался приличный запас ракет для Stinger. В любом случае, пытайтесь попадать неприятелю по шрамам на груди – так вы будете наносить ему больше урона.

2. Выстрелите из Stinger или RGB6 в воду, пока там плавает Vamp – запас кислорода значительно сократится.

3. Найти, в каком шкафчике прячется Эмма, достаточно просто. Воспользуйтесь микрофоном и попытайтесь услышать сердцебиение юной особы.

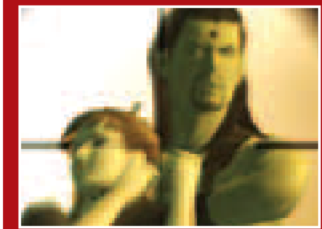


4. Не балуйтесь с охлаждающим устройством – у Эммы аллергия. Правда, развлекаться с девушкой другими способами совершенно не возбраняется. Убегите от нее подальше, а затем свяжитесь с ней по Codec. Не поверите, но вы даже можете прицепить к ней C4. И, наконец, самый зверский способ: подушите девушку, а затем бейте ее до тех пор, пока она не потеряет сознание. И только после этого свяжитесь с ней по Codec, а заодно позвоните ее братику Отакону. Я не знаю, кто придумал эту игру.

STRUT-L OIL FENCE

1. Направьте микрофон на Эмму, неторопливо плетущуюся по мосту. Девушка, оказывается, любит поговорить сама с собой.

2. Приготовьте микрофон к тому мо-

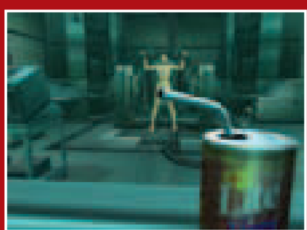


менту, как Эмма скроется за первой вышкой – вы услышите, как она критикует Райдена. За второй колонной любимая сестричка Отакона столкнется с неуловимым Джонни Сасаки!

2. Отыщите Снейка, который расположился на вышке справа. Выстрелите в него, и герой вам обязательно ответит. Вот это, я понимаю, настоящие дружеские отношения. Кстати, Снейк тоже любит поговорить сам с собой. Уже приготовили микрофон?

ARSENAL GEAR STOMACH

Вы хотите хоть одним глазком взглянуть на достоинство Райдена, которому откровенно завидуют местные охранники? Прислонитесь к кровати, и герой поднимет руки. Правда, трубочка, торчащая из банки, загораживает весь обзор. Незадача!



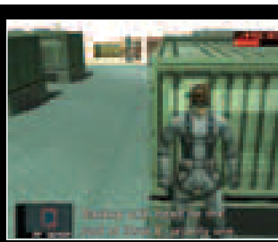
ARSENAL GEAR ASCENDING COLON

Вы готовы выслушать весь бред полковника? Тогда принимайте каждый звонок, поступающий на Codec. Кстати, что это произошло с вашим радаром?

SNAKE TALES

БАСНИ, КОТОРЫЕ РАССКАЗЫВАЕТ СНЕЙК

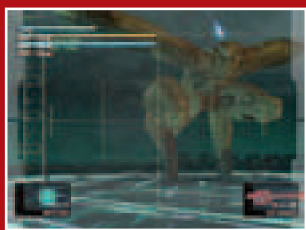
Snake Tales – выдуманные истории, действие которых происходит в локациях, известных по Sons of Liberty. Ничего нового в плане геймплея они не обещают, но вместе с тем являются крайне оригинальным довеском. Единственный недостаток – отсутствие видеороликов. Все сюжетные перипетии предстают в виде угрюмых страниц текста, которые порой просто лень читать.





БОСС: METAL GEAR RAYS

Stinger и ничего кроме. Сперва подбиваете махине ногу, а затем шустро выпускаете ракету в голову. Ну и опять же придется заучить всю последовательность атак.



СБОР ЖЕТОНОВ

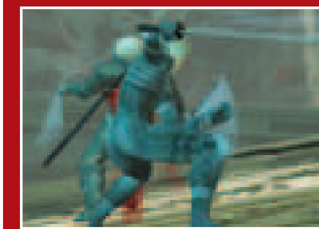
ВСЕ ТАЙНЫ МИСТИЧЕСКОГО РИТУАЛА

Практически все противники в игре носят армейские жетоны. Прибрать их к рукам достаточно просто: вы должны подкрасться к неприятелю и припугнуть его пушкой. Если охранник поднимет руки, считайте, что полдела уже сделано. Вам останется только обойти его, переключиться в режим от первого лица и помахать пушкой у него перед носом. Или как вариант – приставить дуло к паху. Неприятель сразу затрясется от страха и уронит свой армейский жетон. После этого можете спокойно пристрелить незадачливого охранника – живым он больше никому не нужен.

Однако встречаются противники, к которым нужно найти свой подход:

БОСС: SOLIDUS SNAKE

Зрелищная схватка на мечах и, как результат, справедливость обязательно восторжествует! В финальном видеоролике Райден выбрасывает свой жетон, и как раз в этот момент можно заметить харизматичного Vamp у желтого такси!



1. Оглушить

Установите прицел чуть левее или правее головы и выстрелите, так, чтобы пуля пролетела мимо уха. Сработало?

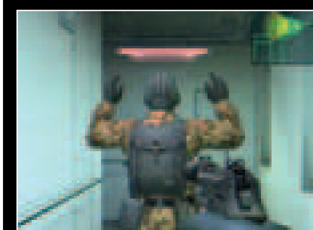
2. Ранить

Выстрелите из USP или SOCOM в руку, ногу или ступню, напугав супостата. Только не стреляйте ему в голову или в туловище, так как вы можете запросто убить неприятеля и не получить заветного жетона.

3. Напугать

Если у вас есть здоровенная пушка, навроде Stinger Missile Launcher, просто приставьте ее к лицу. Жетон у вас в кармане.

За сбор драгоценных жетонов на каждом уровне сложности, вас наградят различными бонусами: париками для Райдена, банданой и stealth-камуфляжем. Все необходимые требования мы обязательно огласим в одной из ближайших рубрик «КОДЫ».



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

ТАЙНА НАУТИЛУСА

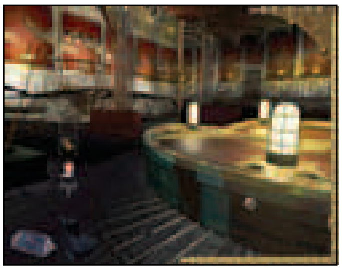
До побега с Наутилуса осталось совсем недолго, но расслабляться ни в коем случае не стоит – капитан Немо приготовил напоследок целую обойму сюрпризов. По традиции тщательно исследуйте каждый отсек таинственного корабля, кроме того, по мере продвижения к развязке не ленитесь сохранять игру как можно чаще.

Окончание. Начало в номере 07(136), апрель 2003 года.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭПИЗОД



Нацепив водолазный костюм, спуститесь по лестнице вниз. Пройдите к центру затопленного водой помещения, достаньте крюк и прикрепите свисающую с балки цепь к шестеренке на полу. Поднимитесь на один уровень выше и пройдите вперед по мостику. Второй крюк используйте на другом конце цепи. Столкните с помощью железного прута увесистый кусок металла и установите шесте-



ренку на место. Выбирайтесь наверх через открывшийся люк.

Вы окажетесь в большом зале. Подойдите к мебели, явно не вписывающейся в интерьер. Поднимите красный диван справа и поставьте его на второй, точно такой же, стоящий рядом. Залезьте по сооруженной конструкции наверх и держите путь дальше по металлической балке.



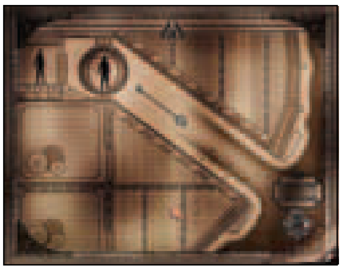
Вы доберетесь до самого верхнего уровня. Подберите кабель, который валяется на полу без присмотра. Обернитесь и пройдите к перископу. Используйте найденный кабель на открытой панели справа, а затем примените ключ – вы активируете внешнюю защиту корабля, и здоровущий кальмар наконец-то отстанет от посудины.

Вернитесь на нижний уровень, пройдите к рулю и сверните направо к металлическим шестам. Потяните за рычаг, и вы осушите нижние уровни. Обойдите комнату и отыщите решетку, через которую вы впервые попали в этот отсек корабля. Запустите Programmer в своем портативном устройстве и нажмите клавишу YES, чтобы инициализировать декодер. Прикрепите устройство к стене рядом с дверью и пройдите внутрь.

Примечание: в большом зале можно обнаружить провод и ржавую отвертку, однако найти применение этим предметам мне так и не удалось. Впрочем, неважно – эпизод пройден.

ПЯТЫЙ ЭПИЗОД

Осталась последняя глава, и вы начинаете ее в хорошо знакомом коридоре. Загляните в библиотеку, пройдите вперед и осмотрите схему, на которой изображена спасательная капсула. Помимо этого приберите к рукам бесценное кольцо. Его вы отыщете на открытой книге на полу. Вернитесь в коридор и следуйте к самой первой комна-



те, в которой хранится оборудование для ныряния.

Подберите веревку, которая валяется на полу, и обратите внимание на столь необходимую вам зеленую трубу. Потяните за левый рычаг у решетки, и два цилиндра, заслоняющих массивную дверь в конце коридора, отъедут в сторону. Только не думайте, что все так просто. Опустите правый рычаг – к сожалению, автоматизированная система корабля вам откажет. Наконец, возьмите плоскогубцы из нижнего ящика, после чего держите путь в столовую.

Обойдите стол и снимите карниз, на котором висят шторы. Используйте кольцо с бриллиантом, чтобы разрезать стекло в дверце шкафа. Вытащите бутыль с алкоголем и ткань, после чего пройдите на кухню.



У раковины с верхней полки слева возьмите металлическую коробочку. Выйдите назад в коридор.

Приподнимите ковер между дверьми, ведущими в столовую и библиотеку, и вы обнаружите люк. Используйте плоскогубцы, чтобы открыть его, а затем привяжите веревку и спуститесь по ней вниз.

Развернитесь налево и ударьте шестом по маленьким белым квадратикам на стене, дабы отключить лазерные лучи. Следуйте вперед к полкам и подберите адаптер, забытый кем-то на полу. Развернитесь и пройдите к двери в задней части помещения. Из открытого ящика достаньте динамит и вернитесь на кухню.

Осмотрите потолок и прикрепите адаптер к месту, откуда валит пар. Здесь также необходимо использовать и зеленую трубу. Пройдите вперед и с помощью плоскогубцев откройте люк, расположенный в нижней части левой стены. Щелкните на свисающем шланге, чтобы прикрепить его к автоматизированной системе корабля.

Вернитесь в помещение с оборудованием для ныряния. Опустите второй рычаг на стене, и вы откроете дверь в конце коридора.



Вернитесь на кухню и подойдите к духовке. Пришло время заняться готовкой. Поверните дальнюю левую ручку, чтобы включить нужную горелку. Блюдо обещает быть вкусным. Положите металлический ящик на дальнюю горелку слева. Забросьте внутрь динамит и оберните его в материю. Наконец, залейте в коробку спиртное. Поздравляю, ваша первая homemade bomb готова.

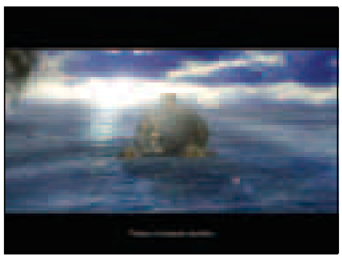
Как только вы возьмете ее в руки, начнется отсчет времени. Помните, у вас ровно две минуты до того, как все взле-



тит на воздух, посему следует поторопиться. Хватайте самодельную бомбу и шустро выбегайте в коридор. Следуйте к двери, которую удалось открыть после манипуляций с двумя рычагами.

Поверните направо и следуйте по мостику вокруг спасательной капсулы. Пройдите налево и бросьте бомбу в шахту. Вы откроете проход внизу.

Обернитесь и загляните внутрь спасательной капсулы. Опустите рычаг справа от двери, повернитесь и дерните еще два рычага. Можете раз и навсегда попрощаться с легендарным творением капитана Немо – сюда вы больше не вернетесь. ■

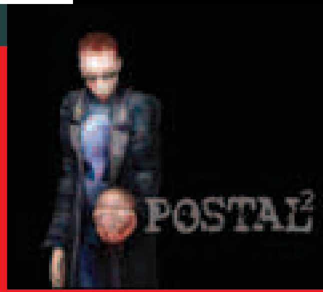




Кохан II
Битва Аримана
Новый диск
wanadoo
TIMEGATE
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве. Бесплатная поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-36-52, e-mail: support@media2000.ru
© 2002 Wanadoo Edition. All rights reserved. Kohan is a trademark of TimeGate Studios. Developed by TimeGate. Published and distributed by Wanadoo Edition.

[PC]: POSTAL 2

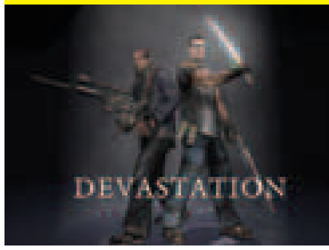
Нажмите во время игры клавишу ~ (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите sissy для активации читерского режима. Используйте нижеследующие коды:
alamode – режим Бога
iamsolame – получить все оружие и стать неуязвимым
packnheat – получить все оружие
payload – восполнить боезапас
healthful – подлечить здоровье
piggytreats – получить пончики
jewsforjesus – дополнительная наличность
boyandhisdog – получить собачью еду
iamtheone – разжиться едой для кошек
lotsapussy – получить 20 кошек
jones – получить лечащий кальян
swimwithfishes – получить все предметы для радара
fireinyourhole – получить ракетницу
blockmyass – получить броню
iamthelaw – получить полицейскую форму
whatchutalkinbout – все NPC вокруг превращаются в Гари Коулмена
osama – все NPC вокруг превращаются в фанатиков
rockincats – пушки с глушителями стреляют кошками
dokkincats – вернуться к нормальному режиму стрельбы



ifeelfree – режим прохождения сквозь стены
likeabirdy – режим полета
ResetCops() – полиция больше вами не интересуется
slowmo 0.1 – все персонажи передвигаются в режиме slow-motion

[PC]: DEVASTATION

Во время игры вызовите консоль, после чего вводите коды для активации соответствующих читов:
dopefish – режим Бога
god – неуязвимость
allammo – получить по 999 ед. всех боеприпасов
fly – режим полета
ghost – режим прохождения сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
sptravel <название карты> – загрузить указанный уровень



[PC]: VIETCONG

Нажмите во время игры клавишу ~ (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите giftfrompterodon для активации читерского режима. Используйте нижеследующие коды:
chtheal – восполнить здоровье
chthealteam – подлечить здоровье всему отряду
chtweap <0-30> – получить указанное оружие
chtammo – восполнить боезапас
chtgrenades – получить гранаты
chtkostej – противники больше не причиняют вам вреда
cht3pv <1 или 0> – вкл./откл. вид от третьего лица
showfps <1 или 0> – отобразить количество кадров в секунду
showprof <1 или 0> – отобразить текущую статистику

[PC]: INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



Режим читов:
Отыщите в папке \lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy конфигурационный файл default.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, предварительно сделав резервную копию. Добавьте строку
cheats:1
и сохраните внесенные изменения. С этого момента Инди обретет неуязвимость, сможет бесконечно долго плавать, кроме того, патроны перестанут расходоваться. Три чита в одном флаконе – по отдельности их активировать, увы, никак нельзя.
Отключить искусственный интеллект:
Отыщите в папке \lucasarts\indiana jones and the emperor's tomb\gamedata\indy конфигурационный файл vars.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Найдите строку aiDisabled и измените ее на aiDisabled=true. Сохраните внесенные изменения. Наслаждайтесь.
Галерея:
Соберите в игре все артефакты, дабы получить доступ к галерее артов.

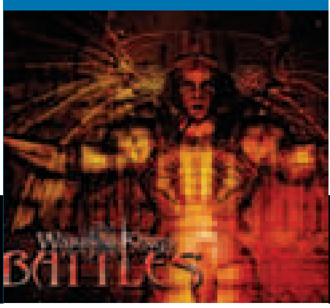
[PC]: RED FACTION 2

Зайдя в раздел Extras, загляните в меню Cheats. Введите код YZWZYXWX, и вы получите доступ сразу ко всем читам в игре. В это меню можно также попасть и во время игры, нажав [Esc] и заглянув в раздел Cheats. Приводим полный список читов:
Super Health: здоровье быстро восстанавливается со временем
Infinite Grenades: нескончаемый запас гранат
Infinite Ammo: бесконечная амуниция
Reign Of Fire: при поражении противники загораются
Explosive Personality: персонажа разорвет на части, если вы нажмете на нем Use (по умолчанию клавиша E)
Walking Dead: персонажи своим поведением напоминают зомби
Gibby Ammo: разрывные патроны
Gibby Explosions: запоминающиеся взрывы
Rapid Rails: RailGun перезаряжается быстрее обычного
Extra Chunky: кровавый режим
Wacky Deaths: забавные смерти
Кинотеатр:
Завершив первый уровень, вы сможете посмотреть интервью с персонажами из Summoner 2, которые обсуждают игры серии Red Faction. Пройдите второй уровень, и получите доступ к видеоролику о создании игры.



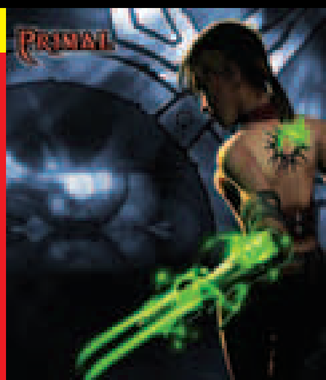
[PC]: WARRIOR KINGS: BATTLES

Читерский режим:
Во время игры введите один из нижеследующих кодов для активации необходимого чита:
gimmegimme – получить дополнительные ресурсы
doyousee – открыть всю карту
makemenails – юниты становятся мощнее
Альтернативный способ:
Откройте файл с вашей сохраненной игрой в любом текстовом редакторе, найдите параметры FOOD, WOOD и GOLD и измените их значения, скажем, на «100000».



[PS2]: PRIMAL

Читерский режим (PAL-версия):
В главном меню удерживайте нажатыми кнопки L1 + L2 + R1 + R2 на протяжении пяти секунд, и вы попадете на экран для ввода читов. Подсветите любую букву, и затем, удерживая ✕, нажимайте ◄ или ►, дабы изменить ее. Нажмите ○, чтобы принять введенный код. В любой момент времени используйте △ для выхода из меню. Приводим полный список всех читов:
Неуязвимость: **DEMONISE**
Сцены Solum: **SNOWFLIGHT**
Сцены Aquis: **CHARYBDIS**
Сцены Aetha: **FLINTLOCK**
Сцены Volca: **SUNSTONE**
Галерея Таро: **ARCANUM**
Смертельные удары: **MORTIFIC**
Бонус A: **SEABREEZE**
Бонус B: **AURORA**
Бонус C: **PSYCHOSIS**
Бонус D: **MIRRORY**
Бонус E: **ASCENDENT**
Концепт-арты:
Собирайте во время игры раз-



личные карты Таро, дабы получить доступ к галерее концепт-артов.
Видеоролики:
По мере прохождения игры вы получаете доступ к довольно любопытным видеоматериалам:
Solum – Actors Featurette – ролик об актерах
Aquis – Making Of – ролик о создании игры
Aetha – 16 Volt Interview – интервью с группой 16 Volt
Volca – Trailer Video – видеотрейлер

[PS2]: MIDNIGHT CLUB 2

В главном меню выберите Options Mode. Спуститесь на один пункт вниз, а затем нажимайте ◀ или ▶, пока не появится Option: Cheat Codes. Подтвердите своей выбор кнопкой ⊗. Введите нужный код, дабы сменить уровень сложности:
howhardcanitbe0 – проще простого
howhardcanitbe9 – на ваш страх и риск
Выберите **Accept** и нажмите ⊗.

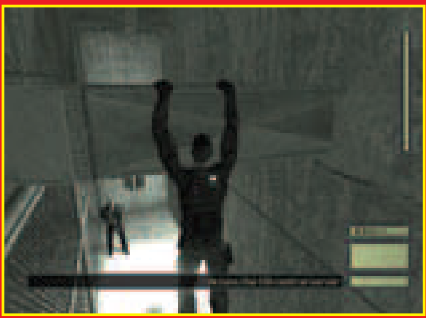
[PS2]: APE ESCAPE 2

Играть за Спайка:
Отыщите все 297 обезьян и завершите игру. Выберите в главном меню пункт New Game и нажмите L1 + **Start**, чтобы сыграть за Спайка из оригинальной Ape Escape.

READER'S HINTS

[PC]: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

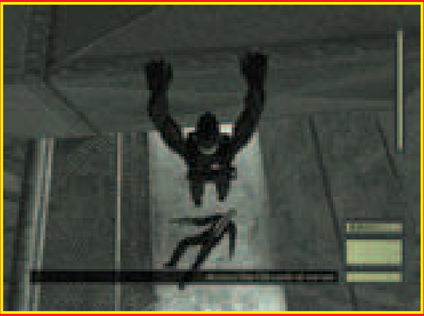
Тип: хинт/баг
Автор: Олег Мангутов (olegmg@msn.com)



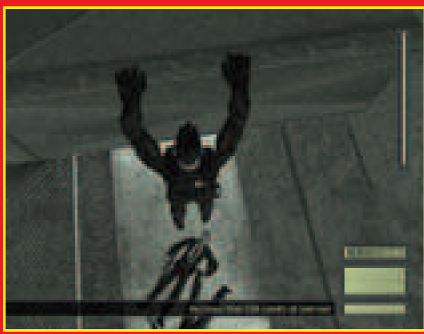
Когда Сэм скрывает свое присутствие на объекте, охранники деловито разгуливают по окрестностям, не мешая проведению операции. Стоит только себя выдать, как стражи порядка сразу же начнут поиск, а в случае обнаружения постороннего – не замедлят открыть огонь. В таком случае следует убежать подальше и спрятаться в укромном месте – тревога со временем стихнет, и охранники отправятся обходить свои привычные маршруты. Это знание можно применить на некоторых уровнях в особенно проблемных местах.



Взять, к примеру, этап CIA HQ. Начинаем, как обычно: пробираемся в здание, прыгаем на первого охранника с решетки, следуем вперед по коридору, проскакиваем мимо камеры и собираемся подниматься по лестнице. Тут уже небольшая загвоздка – неприятели наверху прекрасно слышат наши шаги. В любом случае позвольте им вас увидеть. Возможно, они откроют огонь – не волнуйтесь, а шустро делайте ноги.
Следуем к решетке, у которой сбили первого охранника, поднимаемся на самый верх и спрыгиваем на вентиляционный короб. Вскоре прибегут преследователи. Завидев тело товарища, они еще тщательнее примутся за поиски. Но мы же где-то наверху в темноте! Свисаем с короба и ждем, пока подойдет один охранник – спрыгиваем ему на голову. Тут же подоспеют остальные и начнут стрелять. Не надо паники! Шустро забирайтесь наверх, и как только вы пропадете из зоны видимости, охранники вновь станут спокойно бродить внизу и



искать вас. Странно, правда? Впрочем, подобное положение вещей нам только на руку. Таким же нехитрым способом перебейте всех остальных. Путь свободен!



[PS2]: DEVIL MAY CRY 2

Тип: хинт
Автор: Киселев Дмитрий (rpggamer@ukr.net)
Хочу немного дополнить материал об игре, который был опубликован в рубрике «Коды» в 05(134) номере «Страны Игр».
1. Покорив режим Dante Must Die, вы получите секретный костюм из оригинального Devil May Cry. Помимо этого, практически все музыкальное сопровождение в поединках, что крайне немаловажно, изменится на композиции из первой части.
2. После прохождения режима Must Die за Люсию откроется доступ к новому персонажу Secretary, которого можно неоднократно встретить в игре. Новоявленная героиня схожа по технике с красноволосой подругой. Правда, что сразу бросается в глаза, несколько изменена скорость передвижения и ряд прочих деталей. Более того, как и в случае с Данте, появится новый саундтрек.
3. Режим Bloody Palace бесконечен. Добравшись до девять тысяч девятьсот девяносто девятого уровня, вы на нем так и застрянете. Чтобы сохранить все собранные «деньги», достаточно просто погибнуть.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

Как мы и обещали в прошлом выпуске нашей рубрики, вновь возвращаемся к Mortal Kombat: Deadly Alliance. На сей раз остановимся на выполнении Fatality, а также расскажем, как получить доступ к секретным персонажам и костюмам.

[PS2]: MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

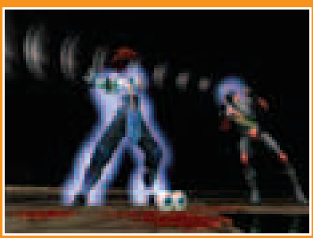
Сразу развеем главный миф по поводу количества Fatality. Истина такова: в игре представлено ровно по одному смертельному приему на персонажа. Обидно, что отсутствуют трюки, привязанные к аренам – это подтвердил сам Эд Бун.

Персонаж: Bo Rai Cho
Искусство: Belly Flop
Заповедь: Назад, Назад, Назад, ▼, ○
Альтернативный костюм: PH – 1200 Onyx

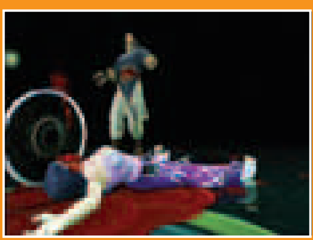
Персонаж: Johnny Cage
Искусство: Brain Ripper
Заповедь: Назад, Вперед, Вперед, ▼, △
Альтернативный костюм: DK – 1460 Ruby

Персонаж: Kano
Искусство: Heart Grab
Заповедь: Вперед, ▲, ▲, ▼, □
Альтернативный костюм: BD – 1520 Sapphire

Персонаж: Kenshi
Искусство: Telekinetic Crush
Заповедь: Вперед, Назад, Вперед, ▼, ✕
Альтернативный костюм: YM – 1435 Platinum



Персонаж: Kung Lao
Искусство: Hat Throw
Заповедь: ▼, ▲, Назад, ✕
Альтернативный костюм: Kung Lao – 1208 Ruby

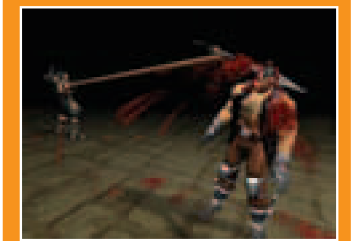


Персонаж: Li Mei
Искусство: Crush Kick
Заповедь: Вперед, Вперед, ▼, Вперед, ○
Альтернативный костюм: KX – 1406 Sapphire

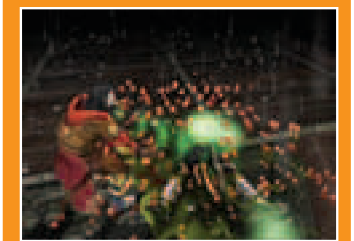
Персонаж: Mavado
Искусство: Kick Thrust
Заповедь: Назад, Назад, ▲, ▲, □
Альтернативный костюм: RD – 1455 Jade

Персонаж: Quan Chi
Искусство: Neck Stretch
Заповедь: Назад, Назад, Вперед, Назад, ✕
Альтернативный костюм: AA – 1556 Gold

Персонаж: Scorpion
Искусство: Spear
Заповедь: Назад, Назад, ▼, Назад + ○
Альтернативный костюм: UH – 1660 Jade



Персонаж: Shang Tsung
Искусство: Soul Steal
Заповедь: ▲, ▼, ▲, ▼, △
Альтернативный костюм: ML – 1170 Gold



Персонаж: Sonya
Искусство: Kiss
Заповедь: Назад, Вперед, Вперед, ▼, △
Альтернативный костюм: SH – 1834 Ruby

Персонаж: Sub Zero
Искусство: Spine Rip
Заповедь: Назад, Вперед, Вперед, ▼, ✕
Альтернативный костюм: YA – 1999 Sapphire

Персонаж: Cyrax
Искусство: Smasher
Заповедь: Вперед, Вперед, ▲, △
Альтернативный костюм: ZW – 1485 Sapphire
Код доступа: CN – 3.003 Platinum

Персонаж: Drahmin
Искусство: Iron Bash
Заповедь: Назад, Вперед, Вперед, ▼, ✕
Альтернативный костюм: SW – 1152 Jade
Код доступа: UR – 6.500 Sapphire

Персонаж: Frost
Искусство: Freeze Shatter



Заповедь: Вперед, Назад, ▲, ▼, □
Альтернативный костюм: UB – 1261 Gold
Код доступа: IV – 208 Ruby

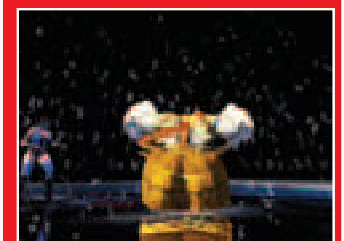
Персонаж: Hsu Hao
Искусство: Laser Slice
Заповедь: Вперед, Назад, ▼, ▼, △
Альтернативный костюм: QX – 1518 Jade
Код доступа: MW – 3.317 Jade

Персонаж: Jax



Искусство: Head Stomp
Заповедь: ▼, Вперед, Вперед, ▼, △
Альтернативный костюм: ZM – 1410 Jade
Код доступа: SA – 3.780 Ruby

Персонаж: Kitana
Искусство: Kiss of Doom



Заповедь: ▼, ▲, Вперед, Вперед, △
Альтернативный костюм: BQ – 1327 Gold
Код доступа: KI – 2.931 Sapphire

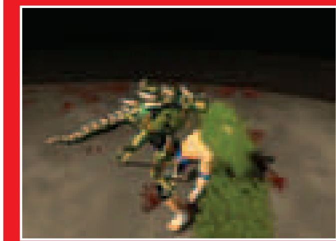
Персонаж: Nitara
Искусство: Blood Thirst
Заповедь: ▲, ▲, Вперед, □
Альтернативный костюм: AR – 2206 Jade



Код доступа: TI – 4.022 Gold

Персонаж: Raiden
Искусство: Electrocution
Заповедь: Назад, Вперед, Вперед, Вперед, ✕
Альтернативный костюм: JX – 167 Gold
Код доступа: XG – 3.116 Jade

Персонаж: Reptile



Искусство: Acid Shower
Заповедь: ▲, ▲, ▲, Вперед, ✕
Альтернативный костюм: XO – 1736 Sapphire
Код доступа: LL – 3.822 Gold

Примечание: когда на экране появится надпись Finish Him/Her, нажмите L1, чтобы приготовить бойца к исполнению смертельного удара (вместо названия выбранного стиля боя будет надпись Fatality). В противном случае вам придется самому определить необходимое расстояние до противника.

[PC]: METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Вкратце расскажем об основных бонусах, которые открываются по мере прохождения VR-миссий.
Ninja Raiden: завершите 50% VR-миссий за Raiden.
Raiden X: завершите 100% VR-миссий за Raiden и Ninja Raiden.
Pliskin: завершите 50% VR-миссий за Snake.
Tuxedo Snake: завершите 100% VR-миссий за Pliskin.
Snake из оригинального Metal Gear Solid: завершите 100% VR-миссий за Snake, Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden и Raiden X.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!
P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.


ВОЙНА ЦИВИЛИЗАЦИЙ

РЕВОЛЮЦИЯ В БЫТОВОЙ ТЕХНИКЕ

Компания LG предлагает новую концепцию бытовой техники Home Network, призванную объединить все устройства в жилище современного человека в единую сеть с выходом в Интернет.
Например, интернет-холодильник GR-D267DTU снабжен сенсорной LCD-панелью и Web-камерой. Такой рефрижератор можно использовать как интернет-терминал, телевизор, мультимедиа-проигрыватель или видеофон. Встроенный интерфейс позволяет составлять списки необходимых продуктов, контролировать их калорийность, оставлять сообщения для всей семьи и даже отправлять друзьям электронные письма. Микроволновой печью LG MH-6688NL можно управлять при помощи пульта дистанционного управления через LG Home Network. При этом она поддерживает функции загрузки в свой интерактивный интерфейс готовых рецептов с компьютера, подключенного к Интернету.
Новое поколение бытовой техники LG предоставляет не только интернет- и мультимедиа-терминалы, но и дает возможность удаленного контроля через Сеть посредством управляющих панелей других устройств. Например, с помощью сенсорной панели интернет–холодильника можно осуществлять управление и мониторинг микроволновой печи, а также других устройств LG, поддерживающих концепцию Home Network.
Оборудовав свою квартиру интернет-техникой LG – кондиционером, стиральной машиной, микроволновой печью, – вы сможете дистанционно (например, будучи на работе) контролировать действия этих устройств через Web-интерфейс. Это позволит вам разогреть к своему приходу еду, проветрить помещение, начать стирку.
Для объединения домашних устройств LG в сеть не обязательно прокладывать новые провода. Достаточно подключить специальный модем в обычную розетку. Каждое устройство с таким PLC-модемом (Power Line Communications) будет использовать обычную бытовую электросеть для передачи данных. Хотя это и не единственный способ объединения техники.
PLC-устройства можно подключить также к обычному компьютеру и управлять бытовой техникой с домашнего ПК. Есть возможность прямого подключения к PC через COM-порт, так как устройства LG Home Network снабжены стандартным интерфейсом RS-232C, через который и подключается PLC-модем.
В ближайшем будущем планируется обеспечить доступ в LG Home Network с таких устройств, как телевизоры, проигрыватели DVD и сотовые телефоны. Очень скоро мы сможем увидеть у себя дома то, что нам показывают в фантастических фильмах!
А пока в течение месяца на конструкцию DIGITAL HOUSE можно будет посмотреть в Москве, в ТЦ «Атриум» (м. Курская), где в конце апреля прошла презентация уникальной концепции.



Домашняя сеть LG позволяет управлять бытовой техникой через Интернет.



Интернет–холодильник GR–D267DTU.

СВЕЖИЕ GEFORCE

Компания Leadtek выпустила новую видеокарту на основе чипа nVidia GeForce FX 5800 Ultra. Имя новинки – WinFast A300 Ultra My VIVO. Дизайн и начинка карты не выделяются ничем особым, а вот система охлаждения заслуживает внимания. С обеих сторон видеокарта покрыта сплошным радиатором, а на передней стороне под углом стоят два кулера. Создатели карты именуют эту систему WinFast Twin Turbo II. Представители компании заявляют, что при ее разработке были использованы не только технологии, запатентованные самой Leadtek, но и взятые из авиационной промышленности, не больше не меньше. Так же утверждается, что эта суперэффективная система еще и сверхтихая, что тоже немаловажно.
Картой поддерживаются следующие технологии: Vertex Shaders 2.0+, High-Precision Graphics, Intellisample Technology и nView Multi-display Technology. В комплекте поставки идет программа WinFox II Software Utility, судя по описанию – аналог Powerstrip, заточенный именно под эту карту. Стоит отметить, что на карте находится полноценный VIVO, благодаря чему можно смотреть и записывать фильмы, подключив компьютер к телевизору.



АМБИЦИОЗНЫЕ ЗАЯВЛЕНИЯ SAMSUNG

15 апреля компания Samsung провела пресс-конференцию, где не только представила новые модели жестких магнитных дисков (HDD) и оптических дисководов, но и объявила о своих планах на ближайшее будущее в этой области. Занимая одну из лидирующих позиций на рынках оперативной памяти и мониторов, Samsung стремится покорить и HDD-сектор. Не секрет, что среди производителей жестких дисков уже давно существует несколько фаворитов, потеснить которых будет очень не просто. Но представители Samsung полны оптимизма и готовы занять лидерство к 2005 году.
Главные достоинства их HDD – это повышенная надежность, удароустойчивость, низкий уровень шума и невысокая стоимость, что достигается за счет использования оригинальных технологий.
Наиболее интересными из представленных на конференции были линейки V80 и P80 с частотами вращения шпинделя 5400 и 7200 об/мин соответственно. Обе серии имеют плотность записи 80 Гбайт на пластину и среднее время доступа – 8.9 мс, причем у топовых моделей P80 объем кэш-памяти – 8 Мбайт! В течение лета этого года в продаже появятся и HDD с интерфейсом Serial ATA.
Одновременно с НЖМД был представлен 52-х скоростной оптический комбопривод Samsung SM-352. Этот дисковод осуществляет чтение DVD-дисков со скоростью 16x, чтение и запись CD-R дисков со скоростью 52x и имеет буфер объемом 8 Мбайт. Были также представлены приводы CD-RW SW-252 и DVD-ROM SD-816. На данный момент это самые быстрые оптические приводы, причем представители Samsung заявили, что компания прекращает дальнейшие разработки по увеличению скоростных показателей, так как необходимый максимум уже достигнут.



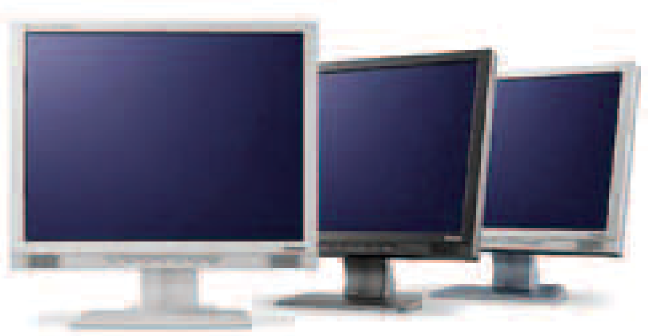


Директор по маркетингу и продажам Samsung Россия г–н Джу Санг Ын.

МОНИТОРЫ ОТ IIYAMA

Сравнительно молодая, но агрессивная компания iiyama начала поставки новых мониторов. Это 15'' ЖК-дисплей ProLite E380S и 22'' CRT-монитор MA203D. Стоит отметить, что ProLite E380S выпускается в корпусах разного цвета: в черном, серебристом и белом. При разрешении 1024x768 максимальная яркость нового монитора составляет 380 кд/м, контрастность – 450:1, время отклика – 23 мс, а размер точки – 0.29 мм. В новинке имеется аналоговый вход и встроенная акустика. Энергопотребление новинки – 33 Вт в рабочем режиме и менее 3 Вт в режиме ожидания. Примерная цена – $315.

Монитор MA203D позиционируется как профессиональный и оборудован 22'' трубкой DiamondTron NF. Шаг точки у новинки составляет 0.24 мм, максимальное разрешение – 1920x1440. Интересной особенностью монитора является возможность настройки цветовой температуры в диапазоне от 4500K до 10000K с шагом в 100K. Энергопотребление MA203D составляет 140 Вт в рабочем режиме и около 4 Вт – в ждущем. Примерная цена новинки – $700.

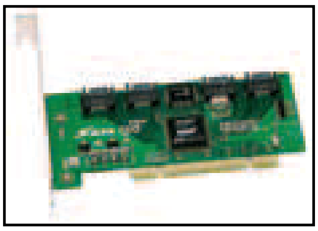


НОВЫЕ ZALMAN



Лозунг компании Zalman tech – тяжелые кулеры для народа! Ее новейшая разработка завидно выделяется своим весом – почти килограмм меди – и называется CNPS6500A-Cu. Кулер предназначен для систем на основе Pentium 4. Теперь уже можно сказать, что фраза «килограммовый кулер» приобретает буквальный смысл. Пока новинка продается только в Японии и стоит около 7980 иен (примерно $60).

SERIAL ATA ДЛЯ НАРОДА



Наконец-то стандарт Serial ATA доказал свое право на долю рынка жестких дисков. Выгода от перехода на новый стандарт очевидна каждому: это и большая скорость передачи данных, и отсутствие неудобных, вечно путающихся шлейфов IDE. Но желающих перейти на этот стандарт поджидает одна неприятность – необходимость замены материнской платы, ведь встроенные контроллеры Serial ATA есть далеко не на всех платах. О таких пользователях позаботилась компания Promise Technology, анонсировав два PCI Serial ATA RAID контроллера, предназначенных для устройств с интерфейсом Serial ATA/150: FastTrak S150 TX2plus и FastTrak S150 TX4. Первый имеет два контроллера SATA RAID и один 133 ATA RAID (на два устройства Ultra ATA 133). Второй же содержит сразу четыре контроллера Serial ATA/150. Оба адаптера поддерживают винчестеры объемом более 137 Гбайт, и работают как с 33 МГц PCI, так и с 66 МГц. Стоить устройства будут соответственно $110 и $140.

ТЕСТИРОВАНИЕ БЮДЖЕТНЫХ ВИДЕОКАРТ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Имея длительный опыт работы с компьютерным «железом», можно легко проследить следующую тенденцию: если два-три года назад мощный системный блок, начиненный топовыми комплектующими, можно было приобрести за $1200-$1300, то сегодня... сегодня ситуация абсолютно не изменилась! Самый мощный, самый производительный компьютер сейчас обойдется вам примерно так же, как и несколько лет назад. При этом мы постоянно слышим, что ПК становятся все более и более доступными. В чем же загадка? Ответ ниже.

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям «Остров Формоза», «Деникин» и NT-Computer.

Действительно, компьютеры становятся доступнее. Но не за счет падения стоимости самых производительных конфигураций, а за счет дешевизны машин средней и низшей ценовых категорий. Причем стоит учитывать, что круг задач, которые эти машины способны выполнять, значительно расширился. Сегодня компьютер, удовлетворяющий потребности подавляющего большинства офисных приложений, можно приобрести в несколько раз дешевле, чем два или три года назад. Тот же эффект начинает проявляться и в области игровых систем. Купив машину средней конфигурации, вы получаете возможность играть в большинство игр, при этом скорость и качество изображения остаются на вполне приемлемом уровне.

Убедившись в актуальности вопроса, мы решили исследовать ряд видеокарт из нижней ценовой категории (не дороже $100). Все выбранные нами модели являются упрощенными версиями своих старших, топовых аналогов. Цель теста – найти самые выгодные во всех отношениях решения для недорогого, но все-таки игрового компьютера.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

PowerColor Radeon 7500
Chaintech GeForce 4 mx440-8x
ATI Radeon 8500 le
AsusTek GeForce 4 mx440-8x magic
Gigabyte Radeon 9000 Maya2
NoName Radeon 9000
Saphire Radeon 9000 pro

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Испытуемые устройства проходили проверку при помощи пакета тестов 3Dmark 2001se (установки «по умолчанию») и игры Quake III Team Arena (с установками «на максимуме»). Исследование каждой карты проводилось в несколько этапов:

1. Установка карты в ОС, оценка удобства установки.
2. Оценка скоростных характеристик.
   2.1. Тесты при стандартной рабочей частоте процессора и памяти.
   2.1.1. Quake III с разрешением экрана 800x600 и 1024x768 (карта demoOOl).
   Тест позволил оценить игровые возможности каждой карты. Разрешения были выбраны как наиболее подходящие для бюджетных систем.
   2.1.2. 3Dmark с разрешением экрана 800x600 и 1024x768.
   Все устройства тестировались с помощью известного бенчмарка 3Dmark 2001se производства MAd Onion. На сегодняшний день существует более новая версия -3Dmark 2003, но для нашей задачи она не подходит. Дело в том, что этот пакет производит тест в пошаговом режиме, то есть весь процесс разделен на некоторое количество небольших тестов, каждый из которых проверяет определенные аппаратные функции карты. И в случае если адаптер не поддерживает какой-либо тест на аппаратном уровне, его просто пропускают. При попытке протестировать одну из карт в 3Dmark 2003 программа выводила сообщение о том, что запустит только один тест. По этой же причине видеоадаптеры от ATI практически всегда выходят в таком тесте победителями, так как их аппаратные функции либо не сокращены вообще, либо сокращены по минимуму.
   Вообще, при тестировании недорогих ускорителей (особенно это касается продукции, выполненной на чипсетах nVidia), не имеющих многих аппаратных функций, лучше всегда использовать несколько устаревшие версии тестовых программ.
   2.2. Тесты при увеличенной рабочей частоте процессора и памяти.
   Разгон видеокарт (процессора и памяти) производился с помощью утилиты Powerstrip 3.0 до максимальных значений, не вызывающих потери скорости и качества изображения. Известно, что при слишком высоком уровне разгона устройство начинает притормаживать.
   ПО Powerstrip 3.0 предназначено не только и не столько для разгона, сколько для настройки монитора и видеокарты в целом: с ее помощью можно легко и быстро изменять конфигурации экрана.
   2.2.1. Quake III с разрешением экрана 800x600 и 1024x768.
   Тест аналогичен пункту 2.1.1, но уже при разогнанной видеокарте.
   2.2.2. 3Dmark с разрешением экрана 800x600 и 1024x768.
   Тест аналогичен пункту 2.1.2, но уже при разогнанной видеокарте.
   2.2.3. Оценка «разгоняемости» карты.
   Оценивать результаты разгона можно по приросту частоты процессора и памяти и увеличению скорости работы.
3. Прочие тесты.
   3.1. Оценка качества сборки и системы охлаждения.
   3.2. Комплектация.
   3.3. Поддержка.
   3.4. Общие впечатления.

ОПИСАНИЕ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

Для проведения тестирования была выбрана система средней ценовой категории.
Материнская плата: Intel desktop board d850GB;
Процессор: P4 1.4 ГГц;
Память: 256 Мбайт RIMM;
HDD: MAXTOR D740X;
Звуковая карта: Diamond MX300.

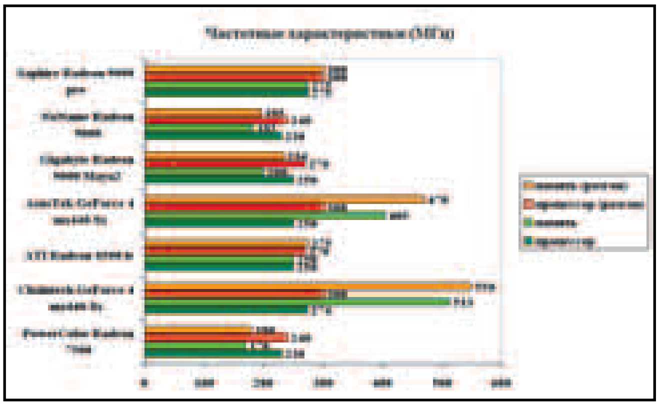
VIVO (VIDEO IN, VIDEO OUT)

Эта аббревиатура используется для обозначения возможности видеокарты выводить изображение на любое внешнее устройство (телевизор, проектор, плазменную панель) и передавать его (в реальном времени) на компьютер. Большинство современных видеокарт (в частности, все тестируемые нами) обеспечивают выход видеосигнала, но далеко не все – вход. Он имеется на всех TV-тюнерах и на картах типа ALL in Wonder, а также на некоторых дорогих ускорителях. Видеовыход обычно используется для просмотра фильмов на телевизоре или для вывода изображений через проектор при проведении презентаций. Вход можно использовать для записи видео с внешних источников и просмотра фильмов на мониторе компьютера (к примеру, с видеомагнитофона).

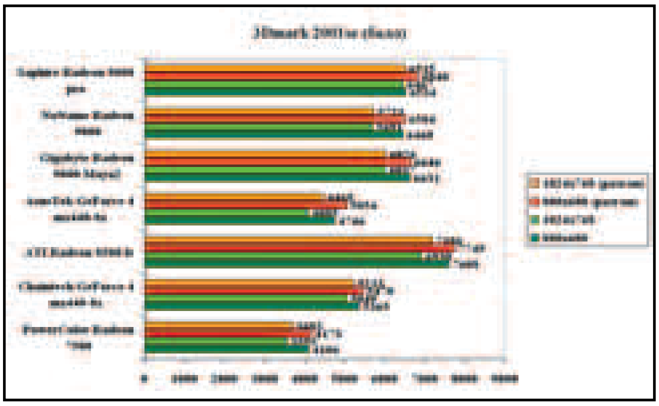
POWERCOLOR RADEON 7500 64 МБАЙТ SDRAM

С инсталляцией карты в систему не возникло никаких сложностей, поскольку программа установки очень удобна и проста в применении. Во время теста мы не столкнулись ни с одной проблемой. Перегрева карты отмечено не было. Но тест выявил серьезные недостатки. В принципе, играть на данной видеокарте можно, но мы получили хорошее изображение, лишь поставив все установки на максимально возможные значения. Если старые игры еще работают с неплохой скоростью, то современные с высокими требованиями напоминают слайд-шоу. В Quake III карта показала самые низкие результаты среди наших подопытных, хотя для нормальной игры они вполне приемлемы. 3Dmark не выявил ничего нового: PowerColor Radeon 7500 вновь на последнем месте. В нашем тесте это единственный продукт на чипсете от ATI, поддерживающий не все тесты пакета 3Dmark. Существенно разогнать адаптер не удалось. Основной причиной низкой способности карты к увеличению рабочих частот являются пассивное и нетщательное охлаждение и, скорее всего, некачественная память (обычная SDRAM). Хотя возможно, что нам просто попался плохой экземпляр. Как и следовало ожидать, такой разгон не дал хороших показателей, что видно на графике. Прибавление fps минимальное.

Карта выполнена на среднем уровне, пайка не очень аккуратная и некоторые детали присоединены неровно. Выше мы уже отметили пассивное охлаждение – это означает, что процессор карты охлаждается радиа-



Платы на базе GeForce гонятся значительно лучше Radeon'ов.

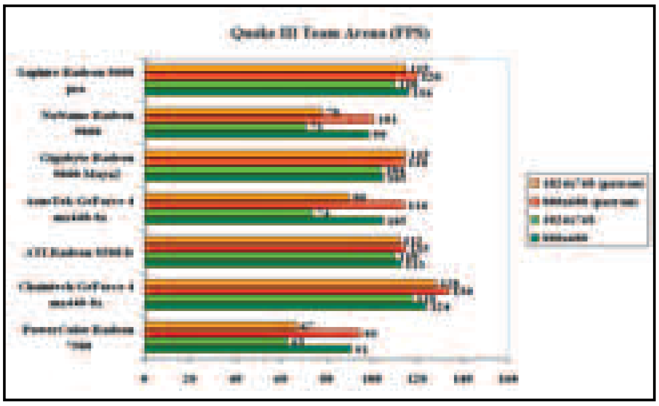


Лидер тестов 3Dmark – ATI Radeon 8500 le.

тором без вентилятора. Стандартные отверстия для крепления кулера на карте не предусмотрены, поэтому заменить систему охлаждения не удастся. Это плохо, так как можно было бы добиться более существенного разгона, если устройство дополнить хорошим вентилятором. На видеокарте есть DVI- и S-Video-выходы. Как ни странно, поддержка PowerColor Radeon 7500 относительно неплохая, а на сайте фирмы-производителя есть раздел с драйверами и документацией.
Эта карта – безусловный аутсайдер нашего тестирования. Ее можно рекомендовать лишь для офисных компьютеров как недорогое решение с поддержкой 3D-ускорения.

CHAINTECH GEFORCE 4 MX440-8X 64 МБАЙТ DDR

Благодаря продуманной программе установка карты прошла гладко. В отличие от пакета SDmark, тестирование в Quake III показало самые хорошие результаты, впрочем, это легко объяснимо: адаптер сделан очень качественно, хотя его процессор (mx-440-8x) и не поддерживает многие сцены 3Dmark. Но, несмотря на отсутствие некоторых функций,



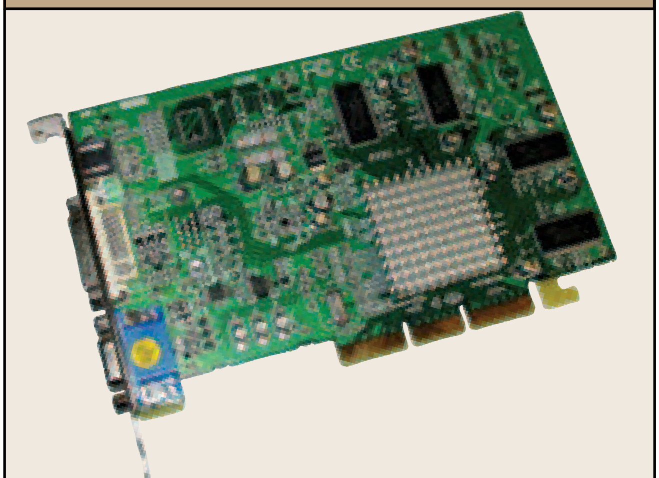
Как видно, максимальный прирост при разгоне – 10 fps.

ускоритель имеет прекрасную производительность. Chaintech GeForce 4 mx440-8x просто создана для любителя компьютерных игр с невысокими претензиями к производительности, так как обладает высокой скоростью и низкой ценой. Карта разогналась очень хорошо, что дало неплохой прирост производительности. В Quake III разгон дал целых 10 fps! Как и все остальные устройства на базе GeForce, в 3Dmark эта карта показала средние результаты.
Ускоритель золотистого цвета и с украшением на радиаторе в стиле «Бэтмен» сразу привлекает к себе внимание своим оригинальным внешним видом. Собрана карта на высоком уровне: неровно прикрепленных деталей и плохой пайки обнаружить не удалось. Особенно интересным нам показался разъем для подсоединения монитора (тонкий, держащийся в основном на заглушке). Система охлаждения весьма эффек-

ДРАЙВЕРЫ

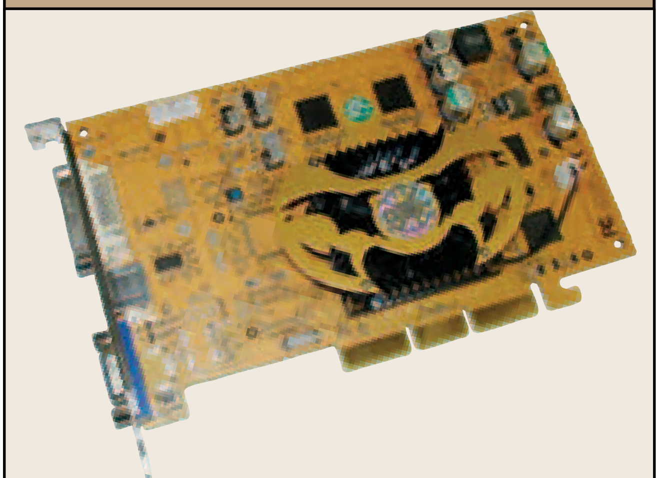
Для видеокарт на основе чипов от ATI и nVidia постоянно появляются новые версии универсальных драйверов. Это Detonator для GeForce и Catalyst для Radeon. Особенность этих драйверов в том, что любой из них ориентирован не на какую-то определенную карту, а является универсальным и подходит сразу для всех ускорителей серии. С каждой новой версией в этих драйверах оптимизируется алгоритм работы, за счет чего увеличиваются скорость и стабильность функционирования устройств. Большинство сторонних компаний-производителей не утруждают себя постоянным обновлением собственных драйверов, поэтому многие пользователи отдают предпочтение Detonator и Catalyst.

POWERCOLOR RADEON 7500 64 МБАЙТ SDRAM



СТОИМОСТЬ: $66

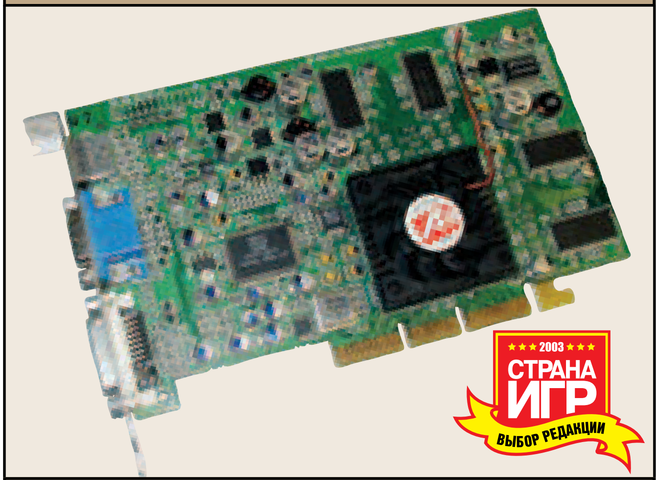
CHAINTECH GEFORCE 4 MX440-8X 64 МБАЙТ DDR



СТОИМОСТЬ: $90

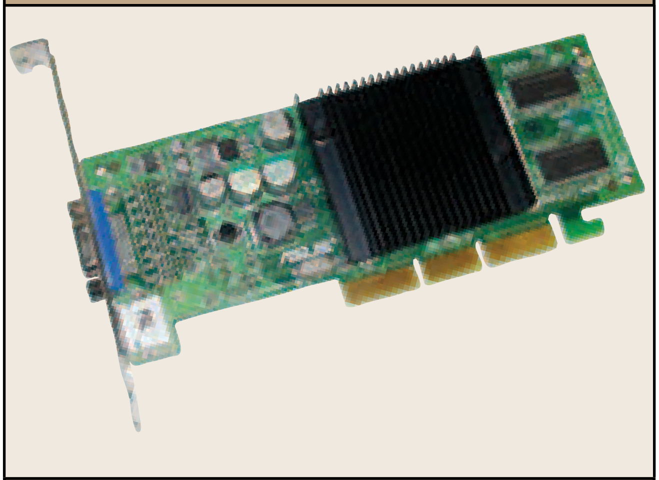
ТЕСТИРОВАНИЕ БЮДЖЕТНЫХ ВИДЕОКАРТ

ATI RADEON 8500 LE 64 МБАЙТ DDR



СТОИМОСТЬ: $93

ASUSTEK GEFORCE 4 MX440-8X MAGIC 64 МБАЙТ DDR



СТОИМОСТЬ: $90

ВНЕШНИЙ ВИД И ДИЗАЙН

В сфере компьютерного аппаратного обеспечения значение слова «дизайн» немного отличается от общепринятого. Когда говорят «Дизайн данной видеокарты...», часто имеют в виду не внешние особенности устройства, а саму структуру платы, распайку элементов на ней. Следует различать случаи, когда обсуждается дизайн внешнего вида, а когда расположение элементов на плате.

тивна, но производит слишком много шума. Если это критично, возможна ее простая замена. Имеются DVI- и S-Video-выходы. Карта поставляется в RETAIL-варианте, в комплект входят диск с драйверами, инструкция пользователя и шнур S-Video/S-Video. На сайте фирмы-производителя можно найти драйверы и документацию. В общем, видеокарта хорошая, единственный серьезный недостаток – сильный шум, который, впрочем, некоторым совсем не мешает. Chaintech GeForce mx440-8x показала самую высокую производительность из всех карт на базе GeForce.

ATI RADEON 8500 LE 64 МБАЙТ DDR

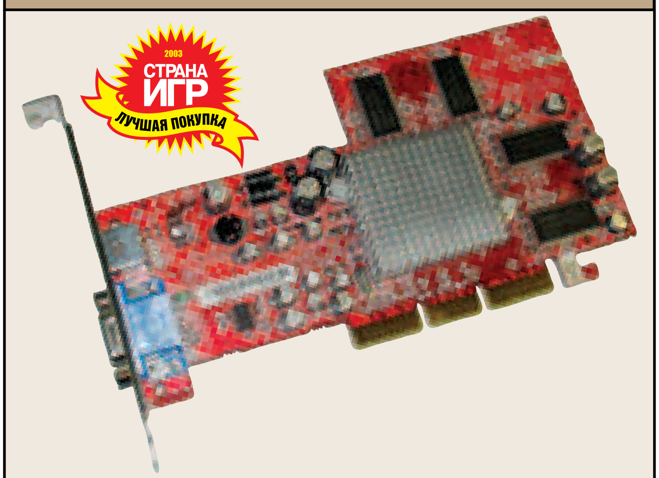
Это безусловный победитель тестирования. Программа установки идентична Radeon 7500. При инсталляции драйверов никаких сложностей не возникло. В Quake III карта показала не лучшие результаты, немного отстав от Chaintech GeForce 4 mx440-8x. Возможно, заядлые игроки нас не поддержат, но, на наш взгляд, разница между 113 и 124 fps незаметна, поэтому этим отставанием можно пренебречь. Огромное преимущество ATI Radeon 8500 перед картами на базе nVidia заключается в лучших показателях 3Dmark. Это достигается благодаря наличию аппаратной поддержки большего числа сцен, нежели у GeForce.

Разгон этой модели незначителен, но и без этой процедуры она показывает весьма хорошие результаты. ATI Radeon 8500 le сделана очень качественно и оформлена без излишеств. Эта карта удивила огромным количеством и плотностью деталей на плате. Видимо, в ATI решили не экономить на своей продукции, что, в общем-то, и подтверждают тесты. Охлаждение выполнено на высоком уровне. Радиатор удобно чистить, вентилятор не шумит, процессор не перегревается. Возможность заменить радиатор отсутствует. Устройство оснащено DVI- и S-Video-выходами. Карта поставляется в OEM-варианте (то есть в пакетике и без коробки), в комплект входят диск с драйверами и переходник S-Video/«тюльпан». Поддержка этого ускорителя очень хорошая, на сайте можно найти все, что может потребоваться. Карта не самая новая, но лучшая в обзоре. Ее можно рекомендовать всем как недорогое и весьма производительное решение для дома и офиса.

ASUSTEK GEFORCE 4 MX440-8X MAGIC 64 МБАЙТ DDR

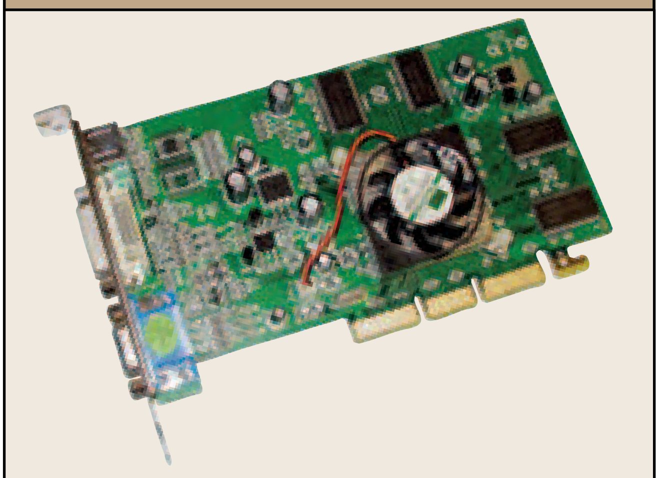
В процессе установки драйверов для этой карты компьютер «завис», однако после перегрузки работа системы нормализовалась. В Quake III карта показала довольно-таки неплохие результаты. Данные, полученные при тестировании в 3Dmark, позволяют охарактеризовать ASUSTek GeForce 4 mx440-8x magic как карту со средними показателями производительности. Единственное, что стоит отметить, – это потенциал к увеличению рабочих частот. Даже с пассивным охлаждением карта

GIGABYTE RADEON 9000 MAYA2 64 МБАЙТ DDR



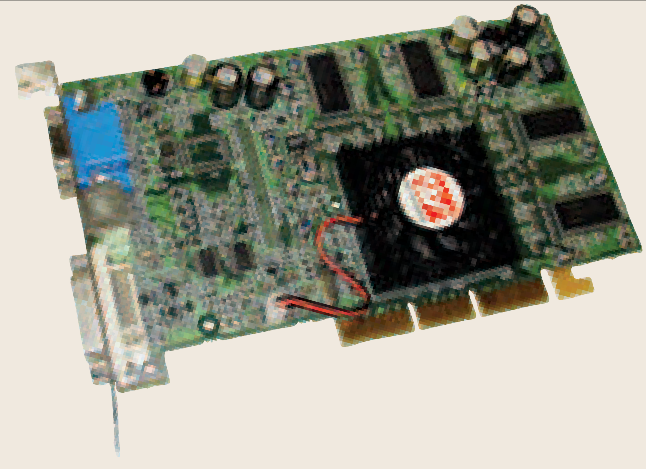
СТОИМОСТЬ: $67

NONAME RADEON 9000



СТОИМОСТЬ: $65

SAPHIRE RADEON 9000 PRO 64 МБАЙТ DDR



СТОИМОСТЬ: $85

ность. Картинка не дергается, SDmark показал все сцены, ничего не пропуская. Сильно разогнать устройство не удалось из-за отсутствия удовлетворительного охлаждения, однако даже в этих условиях оно показало неплохие результаты. Если несколько улучшить систему охлаждения, можно будет добиться большего результата. Это единственная в обзоре карта, на которой не предусмотрена возможность выхода DVI.
Ускоритель добротно выполнен на плате красного цвета. Кулер состоит из одного радиатора (стандартного), но его можно сменить на устройство охлаждения с вентилятором. Карта очень интересно оформлена, правда, свободное пространство между платой и заглушкой можно было бы дополнить DVI-выходом. Gigabyte Radeon 9000 Maya2 поставляется в OEM-варианте, в комплект входят диск с драйверами и шнур S-Video – S-Video/«тюльпан». Отметим лучшую из всех поддержку: помимо драйверов и документации, на сайте компании выложены регулярно обновляемые прошивки. Впечатление о карте сложилось неоднозначное. С одной стороны, это хорошее качество исполнения и поддержка производителем, а с другой – отсутствие удовлетворительного охлаждения и DVI-выхода. Хотя нужно помнить, что эта карта – самая младшая в своем модельном ряду.

NONAME RADEON 9000

Установить карту удалось только с третьего раза, при попытке изменить настройки с разрешения 640x480 и 16 цветов система полностью «висла». Результаты тестирования сильно разочаровали, карта показала очень низкую производительность и обошла только PowerColor Radeon 7500. Даже в Quake III прирост скорости по сравнению с Radeon 7500 всего 2 fps; ситуация с SDmark немногим лучше. Отчасти все это объясняется некачественной памятью и излишне заниженными частотами. Разгон, в общем-то, не удался, прирост составил всего 2-3 fps. Вероятно, производитель недостаточно тщательно продумал вопрос питания карты, так как при попытке увеличения частот выше приведенных значений (см. таблицу) компьютер переставал работать. Отсюда и такие плохие результаты, несмотря на хороший и многообещающий дизайн.
С первого взгляда карта производит очень приятное впечатление: собрана аккуратно, неровно припаянных деталей нет, на процессоре стоит хороший радиатор с вентилятором. Комплектация адаптера соответствует его плохой работе – к нему прилагается диск из серии «универсальных» с драйверами всего, что только можно. Вследствие безымянности поддержка полностью отсутствует. Рекомендовать это устройство мы никому не будем.

SAPHIRE RADEON 9000 PRO 64 МБАЙТ DDR

Установка ускорителя прошла гладко и без проблем. С тестом в Q3 видеоадаптер справился очень хорошо, карта показала отличную производительность. Разница между режимами тестирования составила всего 5 fps. 3Dmark тоже показал отличные результаты. Даже без разгона ускоритель оказался одним из лучших в тестировании. Видеокарту удалось очень хорошо разогнать, результаты откровенно порадовали, так как прирост производительности оказался достаточно большим. Quake III не показал особого прироста, зато в SDmark производительность поднялась очень неплохо, из этого можно сделать вывод, что эта карта намного лучше покажет себя в более современных играх.
Устройство собрано очень аккуратно, никаких недостатков сборки не обнаружено. Охлаждение сделано в лучших традициях ATI, радиатор и кулер установлены так же, как и на большинстве карт на основе Radeon: радиатор приклеен к чипу, то есть заменить его будет сложно. Комплектация очень неплохая, несмотря на то, что карта поставляется в OEM-варианте. В комплект входят диск с драйверами, книжка с краткой инструкцией по установке и два шнура: S-Video/«тюльпан» и DVI-VGA. У ускорителей этой компании очень хорошая поддержка, на сайте производителя есть раздел с постоянно обновляемыми драйверами и софтом. Там же присутствует форум для пользователей. В общем, карта показала себя с очень хорошей стороны, ускоритель сделан на высоком уровне и обладает отличной производительностью. ■

АППАРАТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ И ПРОШИВКА

Очень часто можно наблюдать следующую ситуацию: на прилавке лежат две совершенно одинаковые по характеристикам видеокарты, но их цены, как и производительность, различаются в два раза. Дело в том, что разработка и изготовление видеокарт – процесс очень сложный, и накладывает на производителя определенные обязанности, которые он далеко не всегда соблюдает. При разработке новых чипов проектируется оптимальный дизайн печатной платы, которая потом и становится видеокартой. При этом расположение элементов на плате рассчитывается таким образом, чтобы сигналы при «путешествии» по ней проходили минимальное расстояние, и отдельные детали не создавали наводок на соседние. Такой дизайн (созданный разработчиком) называется референтным. Производитель также выпускает и референтную версию BIOS'а для новой карты.
После этого чертежи и BIOS нового устройства вместе с партией чипов попадают к производителю. Если этот производитель дорожит своей репутацией, он не только старается следовать рекомендациям, но и держит огромный штат инженеров, дорабатывающих дизайн, а зачастую и переписывающих заново BIOS новой карты. Кроме того, на устройство ставятся качественные комплектующие (детали, оперативная память, система охлаждения). Попадая в руки такой крупной компании, новинка доводится до совершенства и только после этого появляется на прилавках магазинов. С картами NoName ситуация диаметрально противоположная. Их безымянные производители не только не дорабатывают продукт, но даже не соблюдают рекомендации производителя, естественно, ставя на них самые дешевые комплектующие. Результат их деятельности всем известен. Но если вы все же решились на покупку видеокарты NoName, то имеет смысл попытаться ее проапгрейдить за счет использования BIOS'а и драйверов от более именитого аналога. Иногда это очень сильно помогает. Однако, решившись на перепрошивку карты, следует помнить, что это дело опасное.

ВЫВОД

Победителями в нашем тестировании оказались две карты, обе на основе чипа Radeon – ATI Radeon 8500 le и Gigabyte Radeon 9000 Maya2. Видеоадаптер от ATI не только самый производительный, но и самый дорогой, хотя свою цену оправдывает. ATI Radeon 8500 le показывает особенно высокую производительность при высоком разрешении. Ускоритель от Gigabyte можно охарактеризовать отличным соотношением цены и качества. Карта стоит очень недорого и обладает хорошей производительностью, а если усовершенствовать систему охлаждения, рабочие частоты можно значительно увеличить.
Все видеокарты, принявшие участие в тестировании, дают очень четкое изображение. Они показали себя весьма разносторонне, и у каждой есть свои положительные моменты. Напоследок хочется еще раз дать некоторое пояснение по поводу работы с пакетом 3Dmark. Как видно из результатов тестирования, все карты от ATI (кроме 7500) были лучше продукции на основе чипов от nVidia. Дело в том, что 3Dmark прогоняет только те сцены, которые ускоритель поддерживает аппаратно. Почти все карты на базе Radeon, в отличие от продукции nVidia, имеют эту поддержку для всех сцен. ■

ВЫБОР И НАСТРОЙКА ВИДЕОКАРТ

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ПОКУПАТЕЛЯМ ВИДЕОКАРТ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Многие эксперты в области аппаратного обеспечения прогнозируют наступление в скором времени эры мультипроцессорных систем. Это объясняется в первую очередь тем, что текущие технологии производства ЦПУ более не позволяют скачкообразно наращивать производительность. Однако не стоит ассоциировать термин «мультипроцессорная система» только с двух и более процессорными материнскими платами. Взгляните на современные видеокарты – это практически отдельный компьютер (со своими процессором, памятью, материнской платой, BIOS'ом и системой охлаждения), но оптимизированный под выполнение графических задач. Ваш ПК уже мультипроцессорный! Проследив тенденции, можно предположить, что скоро каждое устройство в ПК станет полноценным компьютером, специализированным для решения конкретных задач. А это в свою очередь говорит о том, что каждый из этих миникомпьютеров нужно будет настраивать и обслуживать отдельно. Яркий тому пример – видеокарты.

СОВЕТ 1. КРИТЕРИИ ПОДБОРА ВИДЕОКАРТЫ

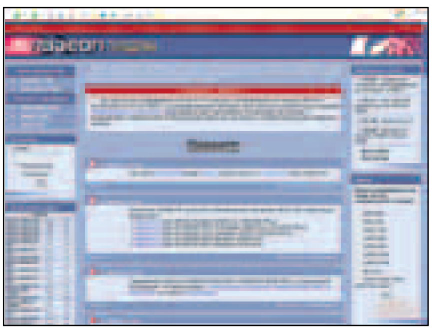
При выборе новой видеокарты следует исходить не только из ее производительности и качества, но и из возможностей системы, куда она будет установлена. От топовой, дорогой карты будет мало прока на старой машине. Также не стоит ждать ощутимого прироста производительности, если в системе установлено меньше 256 Мбайт оперативной памяти. В общем случае надо помнить, что конечную скорость системы определяет самый медленный ее компонент.

СОВЕТ 2. BIOS МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ И ДРАЙВЕРА

Многими параметрами карты можно управлять через BIOS материнской платы. Самыми важными функциями являются: переключение режимов AGP (как правило, 2-х-4-х), включение режимов Fast Writes (позволяет процессору напрямую, в обход системной памяти передавать данные ускорителю со скоростью 4х) и Side Band Adressing (SBA – это адресация по побочной частоте, режим служит для увеличения пропускной способности шины). Также в BIOS'е имеется параметр AGP Aperture size, он задает общее количество оперативной памяти, доступной для карты за пределами ее «набортной» памяти, то есть определяет объем основной ОЗУ, который карта сможет использовать в случае нехватки собственной памяти. Значение этого параметра рекомендуется выставлять в пределах от 64 до 128 Мбайт.

Если вы хотите добиться от видеокарты максимальной производительности, следует обновить стандартные драйверы до последней версии или установить «свежие» драйверы от производителя чипсета. Это оправданно, если вы играете в игры, однако в офисных и пользовательских приложениях особого прироста не будет.

Драйверы от производителей чипсетов очень часто обновляются, и на данный момент существует огромное количество их версий. В основном они отличаются количеством исправленных ошибок и расширениями функциональных возможностей ускорителя. Помните, что следует использовать только финальные версии драйверов – бета-версии чаще всего нестабильны и выполняют экспериментальные функции.



http://www.radeon2.ru/ обеспечит вас всем необходимым для перепрошивки BIOS'а карт семейства Radeon.

СОВЕТ 3. ПРОШИВКА BIOS'А ВИДЕОКАРТЫ

Очень часто перепрошивка BIOS'а карты может улучшить ее характеристики. Например, скорость работы и качество дешевого устройства от неизвестного производителя можно сильно повысить путем «прошивки» BIOS'а от равноценной брендовой видеоплаты.

Некоторые пользователи применяют перепрошивку BIOS для упрощения процесса разгона. После поднятия рабочих частот процессора и памяти до уровня, при котором система остается работоспособной, новые значения частот «зашиваются» прямо в BIOS, за счет чего отпадает необходимость разгона устройства после очередной переустановки драйверов.

Наконец, простая замена старого BIOS на более новую версию также может значительно повлиять на качество работы вашего устройства, хотя здесь, конечно, результат сильно зависит от производителя и конкретной модели видеокарты.

Учтите, что за такие действия, как перепрошивка BIOS, продавец вправе лишить вас гарантийного обслуживания. Так что все это вы совершаете на свой страх и риск.

Итак, вы все-таки решили перешить BIOS своей видеоплаты. В первую очередь необходимо найти, собственно говоря, прошивку, которую вы будете использовать. Вообще, процесс перепрошивки чего-либо – достаточно сложная и ответственная процедура, поэтому ни в коем случае нельзя спешить. Посетите как можно больше ресурсов в Сети, посвященных этой теме, и выясните все подробности и возможные подводные камни (попробуйте запросы на поисковых серверах: «название карты» + прошивка). Новую прошивку можно поискать на сайте производителя или через форумы, посвященные аппаратному обеспечению. Перед прошивкой карты обязательно надо сохранить старый BIOS. Это можно сделать при помощи специальной программы-прошивальщика (что-то конкретное рекомендовать сложно, так как карты, основанные на разных чипах, прошиваются разными программами). После нужно создать системную дискету и поместить на нее все необходимые файлы: как минимум, это все файлы утилиты-прошивальщика, файлы старого и нового BIOS'а. Не поленитесь проверить читаемость всех файлов на дискете – это может избавить вас от многих неприятностей. Хочется отметить, что испортить BIOS видеокарты не так страшно, как сделать то же самое, скажем, на материнской плате. Ведь в первом случае выйдет из строя только видеоподсистема, а это означает, что ваш компьютер будет функционировать нормально, только без вывода информации на экран. Поэтому в случае неудачи можно перешить старый BIOS вслепую, запомнив последовательность всех команд. Этот процесс можно автоматизировать, создав простой командный файл (.bat).



На сайте http://www.nvworld.ru/ можно найти большое количество утилит для работы с картами на основе чипсетов от nVidia.

Во время любой перепрошивки система не должна быть разогнана, поэтому перед этим необходимо вернуть исходные значения частотных характеристик всей компонентов машины, иначе результаты будут непредсказуемы. Сам процесс прошивки происходит под управлением DOS, и ни какими ключевыми моментами не выделяется: вы просто загружаетесь с дискетки, вводите команду и ждете некоторое время. После происходит перезагрузка системы. ■

ПОДРОБНАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО ПОДКЛЮЧЕНИЮ ПРИСТАВКИ К СЕТИ

16 ШАГОВ К ИГРЕ НА СЕРВЕРЕ XBOX LIVE

TEST_LAB
TEST_LAB@GAMELAND.RU

На данный момент Xbox является самой «сетевой» из приставок, так как обладает наибольшим количеством онлайновых игр. Кроме того, с 14 марта этого года запущена европейская служба Xbox Live. Возможно, многие владельцы Xbox не прочь побегать с друзьями по уровням Unreal Championship, погрузиться в мир PSO или стать пилотом меха в Mechassault. Однако найти внятный алгоритм подключения приставки к сети в российских условиях практически невозможно. Мы взялись решить эту проблему, причем ее более сложный вариант – то есть пошагово разберем подключение американской версии приставки. Думаем, обладатели PAL'овских Xbox'ов также без проблем смогут воспользоваться нашей инструкцией.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ ЧЕРЕЗ PC

Если у вас имеется ПК, подключенный к Интернету через локальную сеть, и вы, руководствуясь нашей инструкцией, настроили сетевую игру на Xbox, может возникнуть неожиданное неудобство. Дело в том, что вам придется каждый раз отключать от сети компьютер, подключать приставку и наоборот. На первый взгляд это кажется не такой уж большой проблемой, однако через какое-то время постоянное перетыкание сетевого кабеля начинает раздражать. А также всплывают другие трудности: невозможность работать на ПК в сети, когда кто-то играет на консоли через Xbox Live; постоянно перемещающийся по полу длиннющий сетевой провод (ведь наверняка приставка находится рядом с телевизором, а где телевизор – там ПК не место).

В данном случае существует несколько решений:

1. Подключать приставку к Xbox Live через компьютер.
Схема следующая: необходимо приобрести вторую сетевую карту, установить ее в системный блок, подсоединить к ней Xbox при помощи сетевого кабеля (спросите у консультанта в магазине кросс-кабель) и настроить соответствующим образом Windows. Подробная инструкция по настройке большинства версий ОС Windows (включая 98SE) доступна по адресу: http://www.xbox.com/LIVE/connect/usingics.htm.
Вторая сетевая карта обойдется вам не более $10.
2. Подключить приставку и ПК к локальной сети через сетевой концентратор (hub), который необходимо приобрести дополнительно. Также понадобятся еще два сетевых кабеля (в отличие от предыдущего случая, нужен патчкорд). При помощи одного кабеля hub подключается к сетевой розетке, а компьютер и консоль при помощи оставшихся двух – к hub'у. При этом необходимо приобрести у провайдера локальной сети дополнительный IP-адрес для консоли. Четырехразъемный hub (а больше и не понадобится) стоит около $20-30, а зарезервировать второй IP-адрес в среднем по Москве стоит всего $5 ежемесячно или около $20 разово.
3. Провести в квартиру второе сетевое окончание.
Большинство провайдеров локальной сети поддерживают подобную услугу за дополнительную плату. Естественно, дополнительный сетевой кабель поставляется вместе с отдельным IP-адресом.
Это наиболее дорогой способ подключения. В зависимости от провайдера локальной сети проводка второго сетевого окончания в квартиру может стоить столько же, как и первоначальный взнос при подключении. При этом в некоторых случаях может возникнуть необходимость выплачивать абонентскую плату за второе подключение.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ИГРЫ В UNREAL CHAMPIONSHIP НА XBOX LIVE

Если вы уже приспособились к управлению FPS при помощи джойстиков, то игра в Unreal Championship на сервере Xbox Live должна оставить у вас исключительно положительные впечатления. В целом все выглядит так, как и должно: вы играете с живыми людьми (вместо не всегда сообразительных компьютерных противников) со всеми вытекающими. Если вы пробовали играть по сети на ПК, то ощущения вам должны показаться очень знакомыми. Единственное, чего вы, может быть, не пробовали на ПК (и с чем вам придется – при желании – столкнуться во время игры на Xbox Live) – это голосовое общение с противниками. Комплект Head Set работает, и работает замечательно! С его подключением способен справится даже ребенок (достаточно вставить разъем в джойстик и пометить соответствующий пункт в настройках вашего аккаунта). Подтверждение исправной работы вы получите сразу же, как только наденете наушники – судя по голосам, основные постояльцы игровых серверов – дети в возрасте от 11 до 13 лет. Юные геймеры постоянно дразнятся и ругаются, когда их убивают. Если вас это не отпугивает, учтите еще одно (последнее) замечание: после включения голосового общения количество передаваемой информации значительно увеличивается, что может не очень хорошо сказаться на состоянии вашего счета у провайдера локальной сети (ведь чаще всего оплата производится в зависимости от количества переданной информации).



ПАРАМЕТРЫ НАСТРОЙКИ СЕТИ

IP ADDRESSES

IP-адрес – это уникальный идентификатор вашей машины в локальной сети.
Если у вас имеется подключенный к сети ПК, то выяснить IP-адрес очень просто. В Windows XP выберите «Пуск->Настройка->Сетевые Подключения» и кликните на значке, соответствующем соединению с вашей локальной сетью. Интересующая нас информация находится на закладке «Поддержка» (там же информация о маске подсети и основном шлюзе). Обратите внимание на пункт «Тип адреса» – по его значению можно определить, что вводить в пункте CONFIGURATION в меню IP ADRESSERS при настройке сетевых параметров Xbox. Если в ПК напротив пункта «Тип адреса» вы видите «Настроен вручную», то при настройке приставки следует выбрать MANUAL; если же вы видите «Определен по DHCP» – AUTOMATIC.
Если вы проводили сеть специально для Xbox, то ищите свой IP-адрес и прочие настройки в сопроводительных документах к договору между вами и вашим провайдером локальной сети. В крайнем случае звоните в отдел технической поддержки или администратору сети

SUBNET MASK

Маска подсети.
Чаще всего имеет следующий вид: 255.255.255.0. Если хотите уточнить, воспользуйтесь советами, данными для определения IP-адреса (выше).

GATEWAY

IP-адрес шлюзового, пограничного компьютера вашей подсети, который осуществляет связь с Интернет или с другими внешними сетями.
Обычно схож с вашим IP-адресом, только вместо четвертой цифры всегда содержит единицу. Если хотите уточнить, воспользуйтесь советами, данными для определения IP-адреса (выше).

PRIMARY DNS

Первичный DNS-сервер – компьютер в сети, который преобразует IP-адреса в доменные имена (типа gameland.ru) и обратно.
Аналогично с IP-адресом значение DNS-сервера можно получить из сетевых настроек вашего ПК. Для этого кликните на значке сетевого соединения, перейдите на закладку «Поддержка» и нажмите кнопку «Подробности». Нужное нам значение находится напротив пункта «DNS сервер».
Чтобы выяснить, определяются ли в вашей сети DNS-сервера автоматически, или вводятся вручную, нажмите правой кнопкой на значке соединения, выберите «Свойства», выделите пункт «Протокол Интернета» и нажмите кнопку «Свойства».

ALTERNATIVE DNS

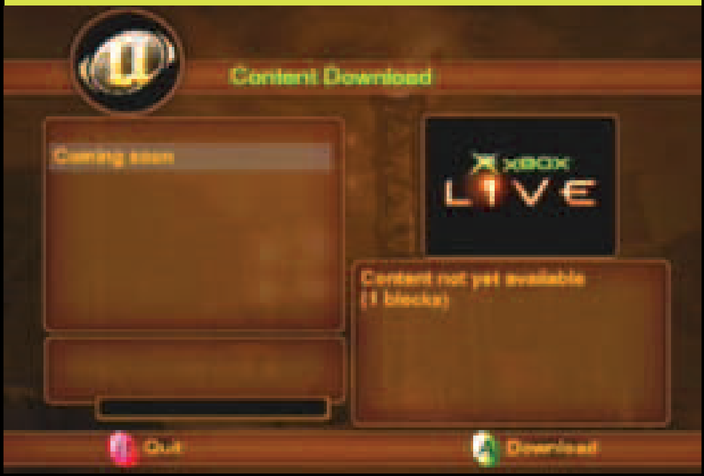
Вторичный DNS-сервер берет на себя функции преобразования имен, если по каким-либо причинам недоступен первичный.
Наличие вторичного DNS-сервера в сети не обязательно – во всех настройках его можно опускать.

MAC ADDRESS

Идентификатор сетевой карты. В некоторых сетях в целях безопасности практикуется привязка MAC-адреса к IP-адресу. Это означает, что если вы замените сетевой адаптер вашего ПК на новый (естественно, с другим MAC-адресом), доступ к сети будет невозможен. Точно так же, включив сетевой кабель в приставку (в адаптер приставки), вы нарушаете условие привязки. Для решения этой проблемы разработчиками Xbox была предусмотрена возможность замены MAC-адреса ее сетевого адаптера. Таким образом, если вы введете в настройках приставки идентификатор сетевой карты своего ПК, вы удовлетворите условия привязки и получите доступ в сеть.
MAC-адрес вашей сетевой карты можно узнать тем же путем, что и значение DNS-сервера. Ищите самое верхнее поле – «Физический адрес» – это и есть ваш MAC-адрес.

ЗАГРУЗКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МОДУЛЕЙ К ИГРАМ

Одним из маркетинговых ходов, побуждающих пользователя к приобретению комплекта Xbox Live, является анонсирование разработчиком таких функциональных возможностей, как загрузка дополнений к играм: карт, скинов, add-on'ов, патчей и всего остального, чего так не хватает владельцам приставок. Как видно на примере Unreal Championship, анонсы и обещания выполняются не всегда... Остается только верить и надеяться на coming soon.



ПАРАМЕТРЫ СОЗДАНИЯ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ

BILLING REGION

Страна, в которой находится пользователь. В силу некоторых обстоятельств это не всегда возможно прописать (см. далее ШАГ 13).
В принципе, значением данного параметра может стать любой регион из списка, лишь бы он совпадал с Billing Address.

PAYMENT METHOD

Способ оплаты. При регистрации учетной записи на игровом сервере Xbox live допустима оплата тремя различными кредитными картами: Visa, Mastercard и American Express.
Значение данного параметра узнать очень просто – оно соответствует названию вашей кредитной карты.

CARDHOLDER NAME

Персональные данные.
Имя/фамилия держателя карты, как и последующие два пункта указаны на ее поверхности.

CREDIT CARD NUMBER

Номер кредитной карты.

EXPIRATION DATA

Дата окончания срока действия кредитной карты.

PHONE NUMBER

Ваш телефонный номер. Впрочем, при желании можно ввести любой другой.

BILLING ADDRESS

Адрес, куда будут приходить счета.
Подробнее смотрите ШАГ 13.

SUBSCRIPTION CODE

Ваш регистрационный код. Имеется в комплекте Xbox Live kit, скрыт под стираемой голограммой.

GAMERTAG

Ник игрока на сервере Xbox Live. Значение этого параметра вам предстоит придумать самостоятельно.

Итак, вы являетесь счастливым владельцем Xbox и хотите подключиться к серверу Xbox Live. Для успешной реализации данной задумки вам понадобится следующие составляющие:

1. Собственно, сама приставка Xbox.
2. Комплект Xbox Live kit, в котором имеется все необходимое для подключения к сети.
3. Кредитная карта (например, Visa Classic).
4. Высокоскоростной доступ к сети Интернет (через локальную сеть или выделенную линию).

Далее по тексту мы будем предполагать, что вы подключаетесь к Интернету именно через локальную сеть, так как этот вариант наиболее распространен. Если вы используете другой способ соединения, большинство настроек из этой статьи будут применимы к вашему случаю в силу высокого уровня стандартизации TCP/IP сетей.

В комплект Xbox Live kit входят: установочный диск, наушники и микрофон для сетевого общения, ваш уникальный SUBSCRIPTION CODE и сопроводительная документация. На Западе комплект можно приобрести примерно за $50, при этом вы получаете возможность бесплатно играть на Xbox Live в течение года.
Итак, мы начинаем...

ШАГ ЗА ШАГОМ

ШАГ 01

Включите приставку и вставьте диск из комплекта Xbox Live kit. После завершения автоматически стартующего процесса установки необходимых компонентов в главном меню появится новый пункт – XBOX LIVE. Поздравляем! Вы сделали первый шаг к сетевой игре.


шаг 01

ШАГ 02

Войдите в пункт меню XBOX LIVE. Вам будет предложено ввести параметры сетевого соединения. В меню NETWORK SETTINGS войдите в пункт настроек IP ADDRESSES.


шаг 02

ШАГ 03

В поле CONFIGURATION можно выбрать автоматический или ручной способы присвоения IP-адресов. Если вы выбираете автоматический, в этом меню вам больше ничего настраивать не придется. Если же ручной, пропишите в полях IP ADDRESS, SUBNET MASK и GATEWAY соответствующие значения из ваших сетевых настроек.


шаг 03

ШАГ 04

Вернитесь в меню NETWORK SETTINGS и выберите пункт DNS SERVERS. Здесь, как и шагом раньше, в поле CONFIGURATION можно выбрать способ определения DNS-серверов: AUTO или MANUAL. В зависимости от своего выбора либо сразу возвращайтесь в меню NETWORK SETTINGS, либо сделайте это после заполнения полей PRIMARY DNS и ALTERNATIVE DNS.


шаг 04

ШАГ 05

Следующий пункт NETWORK SETTINGS – PPPOE SETTINGS. Если в вашей сети не требуется авторизация, выставьте в поле CONFIGURATION значение OFF и возвращайтесь. Либо введите свои авторизационные данные.


шаг 05

ШАГ 06

Если в вашей локальной сети практикуется привязка MAC-адреса к IP-адресу, выберите последний пункт в меню NETWORK SETTINGS – ADVANCED. В поле MAC ADDRESS введите значение, полученное из настроек сетевой карты вашего ПК.


шаг 06

ШАГ 07

Вернитесь в меню NETWORK SETTINGS и нажмите CONNECT. Если в меню CONNECTION STATUS напротив всех пунктов загорится зеленый маркер, значит соединение прошло успешно – можно нажать кнопку DONE и продолжить. В противном случае необходимо вернуться в меню настроек и исправить неверно введенные данные. Маркер CABLES CONNECTED сигнализирует красным цветом, если сетевой кабель не подключен к приставке. IP SETTINGS CONFIGURED говорит об успешном либо неудачном окончании процесса инициализации введенных IP-адресов. DNS-resolved отображает статус серверов DNS: доступны или нет. CONNECTED TO XBOX LIVE следит за подключением непосредственно к серверу Xbox Live в Интернете.


НЕОБЪЯВЛЕННАЯ
ВОЙНА
НОВЫЙ ДИСК



ШАГ 08

Если вы успешно прошли ШАГ 07, значит, этап сетевых настроек пройден. Далее следует создать новую учетную запись на сервере Xbox live. Для этого в меню XBOX LIVE выберите пункт NEW ACCOUNT.



ШАГ 09

Просмотрите приветственное сообщение и нажмите кнопку CONTINUE. Далее в меню BILLING REGION выберите UNITED STATES. На данный момент возможность игры на сервере Xbox live для российских владельцев приставок не предусмотрена (в списке BILLING REGION России нет).



ШАГ 10

Ознакомьтесь с соглашением пользователя и нажмите кнопку ACCEPT, если вы его принимаете. В меню XBOX LIVE ID необходимо ввести псевдоним (GAMERTAG), который вы будете использовать в дальнейшем. По окончании нажмите DONE.



ШАГ 11

В данном меню необходимо ввести SUBSCRIPTION CODE, полученный вместе с Xbox Live kit. Если вы ввели правильный SUBSCRIPTION CODE, вы увидите подтверждение имеющегося у вас бесплатного годичного периода пользования сервером Xbox live, а также информацию о дальнейшей оплате этих услуг при помощи кредитной карты, информацию о которой следует ввести далее.



ШАГ 12

Вводя последовательно параметры кредитной карты (такие, как PAYMENT METHOD, CARDHOLDER NAME, CREDIT CARD NUMBER, EXPIRATION DATA, PHONE NUMBER), вы получите заполненное меню CREDIT CARD. Для продолжения нажмите кнопку CONTINUE.



ШАГ 13

Аналогично с предыдущим заполните меню BILLING ADDRESS. На этом шаге есть одна тонкость: как вы помните, мы выбрали US в качестве BILLING REGION, значит, если ваша кредитная карта привязана к адресу в России, вы не сможете его ввести (он будет отмечен как Invalid Billing Address). В данном случае можно поступить двумя способами: ввести какой-либо реально существующий американский адрес (учтите, что туда будут отправлены счета, если вы решите продолжить игру на Xbox live после окончания бесплатного годичного периода) или воспользоваться кредитной картой, заведенной на гражданина США (возможно, кого-нибудь из ваших знакомых).



ШАГ 14

В диалоговом меню вам будет предложена возможность получать информацию о продуктах и сервисах Microsoft. Выберете YES или NO и переходите дальше.



ШАГ 15

В данном меню у вас спросят разрешения использовать ваши данные совместно с партнерами Xbox – поступайте аналогично с предыдущим шагом.



ШАГ 16

Это последний шаг в нашей инструкции – перед вами окно подтверждения всех введенных настроек и, соответственно, создания новой учетной записи на сервере Xbox live. Обратите внимание на кнопки ACCOUNT SETTINGS и PASS CODE. За первой скрываются все введенные выше настройки, а нажав на вторую, вы можете защитить свою учетную запись паролем (в случае, если вашей приставкой пользуется сразу несколько человек).



Благодарим Интернет-магазин
http://www.trezorshop.com
за помощь в подготовке материала.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!
ОПЕРАЦИЯ
S2. Silent Storm
1943 год. Пока весь мир охвачен войной, новая сила стремится к власти.
Только настоящим профессионалам под силу предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон.
Возглавьте команду элитных бойцов, вступайте в войну без правил и ограничений!
Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсантов тридцати национальностей
Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных ножей до станковых пулеметов и экспериментальных образцов
Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и объектов, засады и стремительные атаки коварные удары в спину, бесшумное устранение часовых и многое другое!
games.1c.ru
www.nival.com
Выход: 3 квартал 2003 года
Операция Silent Storm © 2003 Nival Interactive. Все права защищены. «Silent Storm» — зарегистрированный товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».
Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE

RETRO

WREN wren@gameland.ru

Мы снова возвращаемся к теме игр для Dreamcast, не переведенных на английский язык, но на этот раз их жанровая принадлежность будет более разнообразной. Каждый упомянутый здесь проект – типичный представитель целой группы (возможно, слабо представленной конкретно на DC) игр, с которыми хорошо знакомы лишь жители Японии. Но зачастую даже без знания языка можно по достоинству оценить качество графики, звука и – главное! – игрового процесса.

ПО ТУ СТОРОНУ ЯЗЫКОВОГО БАРЬЕРА

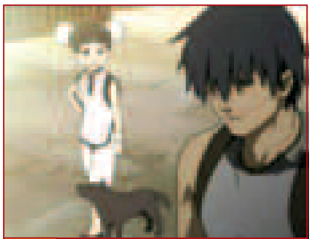
BLUE SUBMARINE NO 6: TIME AND TIDE

★ Издатель: Sega
★ Разработчик: Sega
★ Дата релиза: 2000

Игра не повторяет события популярного аниме, а является чем-то вроде сюжетного ответвления или, скорее, приквела к нему и повествует о буднях охотника за ценностями, которые остались в городах, утонувших в результате глобального катаклизма. Начинаясь, как заправский love/dating sim или даже квест, Time and Tide отпугивает геймеров, а меж тем добраться до собственно симуляторной части можно испытанным способом – поговорив со всеми NPC в городе, а потом пройдя для надежности по второму кругу.
Оказавшись на корабле, а затем и на спускаемом подводном аппарате (разумеется, не на самой голубой субмарине, к которой игра имеет косвенное отношение), без прохождения играть становится сложно – тут нужно и догадаться зарядить орудия правильным типом боеприпасов, и понять, что за задачу перед вами на сей раз поставили наниматели. За собранные контейнеры с опасными химикатами или, скажем, неразорвавшиеся бомбы, вам потом заплатят деньги, которые можно потратить на дополнительное оборудование и оружие. Ответы на все вопросы (в том числе и перевод всех менюшек), как всегда, есть на http://www.gamefaqs.com, там же вкратце описан и сюжет. Что касается графики, то качество анимационных вставок, 2D-арта и дизайна подводных кораблей находится на том же высочайшем уровне, что и у одноименного аниме, а вот подводный мир – красив, но умеренно, в пределах возможностей Dreamcast. ■



Между разрушенных домов и почерневших деревьев плавают очень даже симпатичные рыбки...

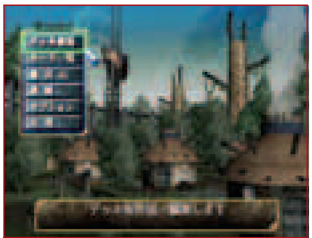


В игре более чем достаточно анимационных вставок от студии GONZO (они делали ролики для Lunar: SSSC).

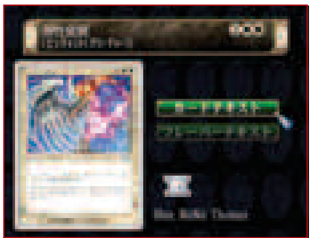
MAGIC: THE GATHERING

★ Издатель: Sega
★ Разработчик: Sega
★ Дата релиза: 2001

Разумеется, игра интересна в первую очередь самим фактом своего существования – то есть тем, что она все-таки была выпущена. К сожалению, первоначальные планы по включению в нее сетевого режима, а также переводу на английский были сорваны гибелью Dreamcast.
Разобраться в MtG можно либо при условии знания японского (имеется подробный tutorial), либо в том случае, если вы и так хорошо знаете правила игры, благо в пунктах меню можно разобраться без проблем методом научного тыка. Но даже фанаты серии увидят кое-что незнакомое – ведь здесь есть эксклюзивно созданные для DC карты, а также все, включенные в шестую редакцию MtG. Интересно, что в игре часто используется английская озвучка, снабженная японскими субтитрами, так что и о сюжете представление получить можно.
Прохождение игры состоит из сражений со случайными противниками, позволяющих улучшить свою колоду, а также сюжетных поединков с боссами. Всегда можно повторно сыграть с одним из уже побежденных врагов, дабы отобрать особо вкусную карту. Искусственный интеллект изощренностью похвастаться не может, иногда допускает глупые ошибки, но все-таки потренироваться на нем перед битвой с живыми соперниками (в бумажной версии игры) можно. ■



В главном городе можно спокойно готовиться к грядущим битвам.



Жаль, что в описаниях к картам используется совсем уж неразборчивый шрифт.

MACROSS M3

★ Издатель: Shoeisha
★ Разработчик: Shoeisha
★ Дата релиза: 2001

Мир Macross – благодатная почва для создания игр по мотивам, причем как чистых аркад, так и симуляторов, чаще всего – сюжетно-ориентированных. Macross M3 можно сравнить и с Robotech: Battlecry, и с Jedi Starfighter (PS2), но при наличии в равной степени примитивного игрового процесса эта игра заметно выигрывает за счет сюжета, дизайна и анимационных вставок.
Изначально можно выбрать одного из двух пилотов, позже к ним присоединится третий – каждому соответствует своя концовка, имеется еще и секретная. По мере прохождения игры расширяется набор боевых машин, а также дополнений к ним. Как и положено, в бою можно трансформироваться; каждое из трех состояний (робот, истребитель и нечто среднее) имеет свои плюсы и минусы. Помимо стандартных способов ведения огня (пулемет и самонаводящиеся ракеты), есть «спецприемы», расходующие очки действия. Задания придется выполнять как в космосе, так и на земле, в городских условиях. Они обычно сводятся к классическому «убей их всех», а серьезный вызов вам могут бросить лишь боссы, так что сложностей с прохождением быть не должно. Что касается языковых сложностей, то в меню используется в основном английский, а сюжетные вставки (с отличной японской озвучкой!) можно при желании пропустить. ■



На развитие сюжета влияет лишь выбор пилота для восьмой миссии.

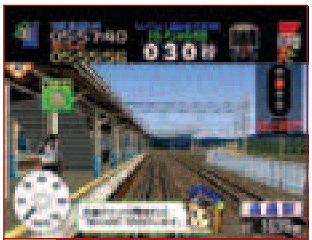


Трансформируется истребитель практически мгновенно, без особых эффектов.

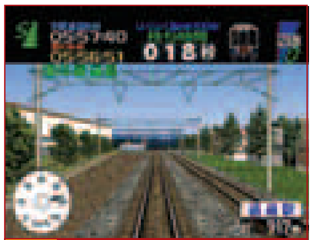
DENSHA DE GO 2

★ Разработчик: Taito
★ Издатель: Taito
★ Дата релиза: 2000

Казалось бы, что может быть интересного в управлении электричкой? Никаких нападений террористов, никаких элементов экономической стратегии – вам просто нужно проехать от станции А к станции В, сделав по дороге все нужные остановки. И все!
Начнем с того, что графика в Densha de Go 2 красива. С поправкой на умеренно подробную детализацию объектов, разумеется. Полностью трехмерный вид из кабины позволяет видеть далеко вперед – удалось обойтись без скрывающей объекты предательской дымки. По перронам станций бродят ваши будущие пассажиры, на дорогах рядом с железнодорожными путями мелькают автомобили, с мостов открывается великолепный вид на реки и ущелья. Погодные условия умеют меняться, снежинки красиво бьются о лобовое стекло, мешая обзору. Звуковое сопровождение создает нужную атмосферу, а музыка расслабляет и наводит на исключительно мирные мысли.
Но самое главное – игровой процесс, который даже без использования специального джойстика может увлечь вас надолго, не зря ведь игра выходилась в том числе и на аркадных автоматах. Такое простое действие, как остановка у железнодорожной станции, оказывается делом далеко не легким – нужно четко рассчитать, когда и как действовать, чтобы и не мимо не проехать, и слишком рано не притормозить. На поворотах и вблизи мостов нужно снижать скорость – в противном случае потеряете очки и рискуете нарваться на game over. А ведь нужно еще и уложиться в график... При условии успешного прохождения первых миссий вам дадут покататься на более быстрых поездах по длинным маршрутам, так что удовольствие можно растянуть надолго. Конечно, игра эта явно рассчитана на любителя, но попробовать стоит, благо никаких особых проблем с освоением быть не должно. ■



Акселератор, тормоз и гудок – вот и все ваши средства управления поездом.



На прямом и длинном участке можно хорошо разогнаться.

FIRE PRO WRESTLING D

★ Издатель: Spike
★ Разработчик: Spike
★ Дата релиза: 2001

Конечно, этот симулятор реслинга качеством графики похвастаться не может, но зато система боя полностью исключает «битье по кнопкам» – победить можно лишь благодаря грамотному планированию поединка и умению быстро применять нужные приемы. Приведу типичный пример: если противник применит захват, то освободиться можно, нажав кнопку в строго определенный момент, а беспорядочное насилование джойстика только уменьшит ваши шансы. Что касается общей стратегии поединка, то лучше всего сначала применять слабые удары, лишь ближе к концу переходя на сильные, – в противном случае вы слишком быстро выдохнетесь, а противник все равно отобьет первые атаки.
Количество режимов и их вариаций способно удовлетворить самого привередливого фаната рестлинга, здесь есть все – от множества видов deathmatch до battle royale с восемью участниками одновременно. Практически все игровые реалии (спортсмены, арены, типы соревнований) позаимствованы из японских турниров по этому виду спорта, но вряд ли это кого-то огорчит. Можно использовать готовых рестлеров, но есть возможность сочинить своего, а также скачать новые приемы из сети. Никаких проблем с языком быть не должно – все интуитивно понятно, а на http://www.gamefaqs.com лежит очень подробное прохождение со списками ударов для всех бойцов. Так как игра поддерживает латиницу, то существуют сейвы, меняющие японские названия приемов и имена рестлеров на английские, – загляните на http://diz.wox.org:81.
Fire Pro Wrestling D охотно импортируют из Японии американские и европейские фанаты жанра. Впрочем, обычный геймер, не питающий любви к потным мужикам, пинающим друг друга на ринге, может не вдохновиться откровенно убогой графикой (вместо полигонных моделей используются крупные спрайты с масштабированием) – это и есть единственное слабое место игры. ■



Никаких линеек энергии – это вам не файтинг!

STAR GATE

- Платформа: Mega Drive, SNES
- Издатель: Acclaim
- Разработчик: Acclaim
- Дата выхода: 1995
- Эмулятор: Gens, Zsnes

Как и оригинальный фильм, Star Gate не является хитом всех времен и народов, но все владельцы Mega Drive как минимум что-то слышали о нем.
Особо ценен проект правильным подходом к переносу событий фильма, не отягощенного множеством боев, в плоскость игры. Задействованы все мало-мальски значимые герои, каждый враг или вид оружия, попавший в кадр, заботливо воссоздан – и в заметно больших количествах. Если в оригинале один раз появился симпатичный фронтовой бомбардировщик, то в игре он будет вам надоедать несколько уровней. В фильме нужно было расшифровывать таблички? Здесь их надо сначала найти, равно как и детали потерянной ядерной бомбы. А уж сколько раз придется сражаться с вредным Анубисом… Сюжет от этого не страдает – напротив, игра приобретает несколько разных концовок. Хорош и геймплей – смешаны элементы боевика, платформенной бродилки и даже квеста. Плавная спрайтовая графика использует все возможности Mega Drive. Одно плохо – в системе кодов применяются какие-то непонятные нам значки, символы хираганы явно были бы понятнее…



Американский солдат может взять город и в одиночку?



Игра строго следует событиям фильма, к убогому сериалу отношения не имеет.

LAST ACTION HERO

- Платформа: NES
- Издатель: Sony Imagesoft
- Разработчик: Sony Imagesoft
- Дата выхода: 1993
- Эмулятор: JNes

Last Action Hero демонстрирует, как можно было делать хорошие игры по мотивам фильмов аж во времена 8-битных консолей.
Игра не блещет ни графикой, ни геймплеем, а набор приемов в точности соответствует тому, что обычно демонстрирует на экране господин Шварценеггер. Типичный клон Double Dragon, но хороший. Сюжет ограничивается парой диалогов, никак не передающих смысл фильма. Вероятно, поэтому игра – в отличие от фильма – оказалась мрачной и депрессивной, смеяться здесь не над чем и незачем. «Вялотекущее избиение толп бандитов – и есть удел несчастного киногероя», – именно такая мысль приходит в голову через пару часов, проведенных за консолью. А ведь никакие тонны видеороликов для создания такого концептуального эффекта не понадобились.
Более продвинутая версия игры также вышла на Mega Drive и SNES, но на фоне тамошних хитов выглядела слишком просто.



Весь первый уровень вы проведете на крышах автомобилей…



Свой проект по мотивам фильма вышел и на Game Gear.

COOL SPOT

- Платформа: Mega Drive, SNES
- Издатель: Virgin
- Разработчик: Virgin
- Дата выхода: 1993
- Эмулятор: Gens, Zsnes

Оригинальный Cool Spot, ушедший в тень «Путешествия в Голливуд», все же не стоит считать проходной игрой. Прошли годы, и выяснилось, что действительно хороших платформеров было не так уж и много.
Проще всего охарактеризовать Cool Spot как «медленный Sonic». Рекламирующий 7UP «крутой Спот» штурмует игровой мир верхом на пластиковой бутылке, собирает вместо колец символы себя же, активно прыгает по платформам и разбирается с многочисленными врагами - от пауков и крабов до летающих карандашей и прочих плодов больной фантазии дизайнеров. Помимо освобождения заточенных в клетки собратьев-«спотов», герой собирает буквы, складывающиеся в слово uncola – эдакий шедевр рекламы-антирекламы. От врагов Спот умеет отстреливаться, хотя чаще всего лучше просто увернуться.
Игра дала жанру не так много, но зато в ней собраны воедино все элементы классических 16-битных платформеров, не отстает она и по качеству графики. Традиционно слабый в плане анимации Sonic смотрится неказисто рядом с модной таблеткой в темных очках.



Красивая анимация на заставке – визитная карточка игр от Virgin.



Если вглядываться в эту картинку долго, то она кажется трехмерной. Правда-правда.

ЭКВИЛИБРИСТИКА ЧУВСТВ



CHOBITS
Режиссер Асака Морио, 2002
★★★★★

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

Из-под пера четырех художниц, создавших X и Clover, вышел «недошедевр». Chobits – не то чтобы хентай, не то чтобы мелодрама, не то чтобы научная фантастика. Ничего принципиально революционного, но всегда вечное, животрепещущее. На этот раз – о живых человеческих чувствах на очередном витке технической эпохи.

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, ВЕРОНИКА ОРЕХОВА



В начале, конечно, восьмитомная манга Chobits, с легким фривольным оттенком, которая, соответственно, печаталась в журнале для юношей. В экранизации все тот же panty humor, на первый взгляд, застит все прочее, но теперь это уже не просто черно-белые комиксы о повседневных проблемах юношей из не столь отдаленного будущего, но состоявшаяся мыльная опера, которая приглянется прочим домохозяйкам. Последние не единожды прослезятся, следя за перипетиями сюжета, – из тысячи нехарактерных обычно для студии CLAMP ярких цветастых кадров с неожиданными манга-элементами и звуковой дорожкой из ненавязчивых, романтических музык.

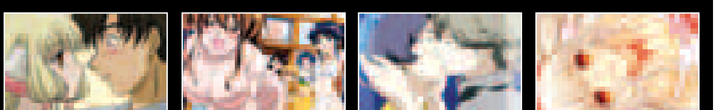
Прогресс не остановишь. Хай-тек, Глобальная Сеть, прочие примочки, но коровы в деревне по-прежнему унавоживают огороды, а молодежь все так же рвется к цивилизации. Не саморазвития лишь ради, а и за прочими прелестями столичной жизни – развлечениями, журналами сомнительного содержания и... персокомами. Механические андроиды, идеальные компаньоны, набитые микросхемами, напичканные гигабайтами информации, предоставляющие владельцам различные услуги, – от банальных уже путешествий по сети до бухгалтерского учета и шоппинга. В общем, персоком – и швец, и жнец, и на дуде игрец, но, как любая хорошая техника, далеко не каждому по карману. Например, простецкому парню, деревенщине по имени Хидэки Мотосува, провалившему вступительные экзамены и приехавшему в столицу за новыми впечатлениями.

Хидэки повезло. И повезло, прямо скажем, в месте самом затрапезном – своего персокома он волей случая нашел в мусорной куче. Вместо положенного по программному сценарию «Здравствуй. Кто ты?» новоиспеченный владелец чуда техники слышит лишь маловразумительное «чи-и», в итоге решая, что эта тарабарщина станет достойным именем для его машины. В остальном белокурая скромница оказывается явно бракованной, не умеющей связать двух слов, сочетающей в себе очарование ребенка и чувственность прелестницы со стажем. Не удивительно же, что операционная система Чии девственно чиста, и Хидэки приходится стартовать с нуля, обучая свою новообретенную компаньонку говорить, есть, одеваться и не копировать недвусмысленных поз из найденных в его жилище порножурналов. Никакой иной информации несостоявшийся студент, не смыслящий в электронике, дать персокому с недюжинным умственным потенциалом не мог, и однажды персоком по имени Чии просто-напросто заскучал. И были ей видения.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете вступительный ролик сериала Chobits; новый трейлер проекта «Аниматрица»; ролики Mahoromatic и Hand Maid May; короткометражное аниме Dango Gonta; подборку компьютерных «обоев» с героям Chobits и полнометражника RahXephon.



Super Short News Turbo EX Edition

▶ ТИРАЖ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ версии журнала Newtype за семь месяцев вырос с 30.000 до 100.000 экземпляров. Newtype – одно из ведущих японских печатных изданий об аниме, американскую версию которого начала в прошлом году издавать по

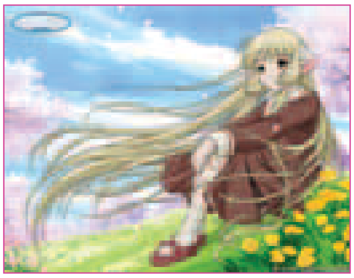


лицензии компания AD Vision. Крупноформатный дорогой журнал, выходящий в комплекте с DVD, постерами и набором открыток, моментально приобрел статус культового издания в англоговорящем фэндоме.

▶ РЕЖИССЕР ФИЛЬМОВ «Три икса» и «Форсаж» Роб Коэн получил права на съемки голливудского римейка знаменитого аниме-боевика Kite. Список актеров пока не утвержден. Сам Коэн подчеркнул, что фильм сохранит бешеный драйв первоисточника, хотя несколько совсем уж «взрослых» сцен придется исключить. Напомним, что Kite знаменит не только благодаря сценам действия (уже вдохновившим, кстати, группу No Doubt на создание своего клипа Ex-girlfriend), но и эпизодам почти порнографического содержания.



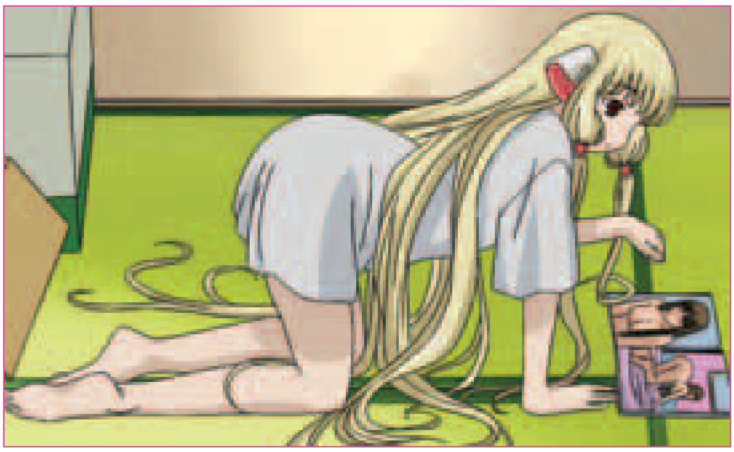






Случались ли с вами странности? Являлись ли вам вы сами в обличии самом что ни на есть темном, с речами самыми что ни на есть крамольными и соблазнительными? Или то был двойник ваш, который манил, звал за собой, обещал прекрасное? Не появлялось ли желания оттолкнуться от карниза и полететь не вниз, но вверх? Каждый из, рано или поздно, так или иначе, упрятывался сознанием собственным под одеялом собственных же фантазий и иллюзий, мечтаний и надежд про «отыскать того, кто примет таким, какой ты есть». И не понимающая ничего из того, что творится с нею вне обычных бытовых действий – работы и возвращений обожаемого Хидэки домой – Чии не станет исключением. Оттолкнется и полетит, касаясь розовыми своими нежными пяточками макушек фонарных столбов, подгоняемая голосами собственного «я», прочь от человека, который станет для нее всем. Возможно. Ежели сумеет ее догнать.

Страсти разгорятся нешуточные – тайны сердечные, семейные, научно-технические. Девушка Чии впоследствии окажется почти единственной моделью никогда не поступавшей в продажу экспериментальной серии персокомов под названием «чобит». Приятель и сосед Хидеки – парнем не промах, а преподавательница подготовительных курсов университета – просто одинокой женщиной. Будут также хозяйка дома с темным прошлым, ныне сдающая квартиры внаем. И юный компьютерный гений, погоревший на собственной теории о ни в коем случае не любви к персокомам. И милая девушка, ожидающая как раз самых простых и светлых чувств, и потому признавшая в наивном, не испорченном еще городом Хидеки подходящего кандидата. И многие другие. И все они, так или иначе, станут несчастными жертвами технического прогресса. Мелодрама развернется и схлопнется, когда придет время понять, – что уж там говорить о людях, если и персоком может любить, потому что нет предела совершенству, и чудеса все еще случаются.



ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) разыгрывают DVD Chobits Vol. 1: Persocom. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июня!

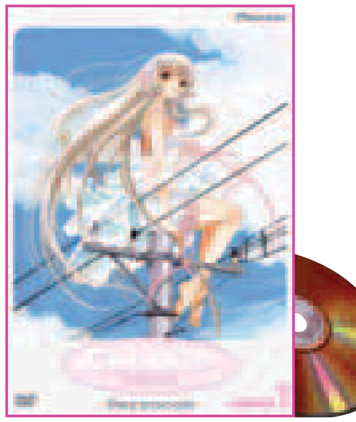
Вопрос:

Какая манга команды CLAMP не экранизирована в виде музыкального видеоклипа?

1. Wish
2. Clover
3. Lawful Drug

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с полнометражным фильмом Macross Plus получает Евгений Федотов из г. Мирный. Правильный ответ: персонажа Рика Хантера в оригинальном японском Macross звали Хикару Итидзе.







Чужая душа – потемки, а мотив одиночества пробивает сериал навылет, занозой остается в сердце до самого финала (всенепременно почти счастливого). Нелепое длинноухое существо из книжек, читанных Чии в одиночестве, печальным взглядом огромных своих глаз заглянет и к тебе в сердце, перевернет в нем все, что только сможет, и отправит в крестовый поход во имя любви. Поиска любви, поиска того самого человека, который срифмуется с тобой раз и навсегда и больше уже никогда не уйдет. Потому что смех смехом, да и пошлые шуточки, и рефлексы, которых в изобилии в сериале, – одно, а рост себя рядом с любимым человеком, все то, что случилось с Хидеки, Чии и прочими героями «клампоской» работы – дело совсем другое.

Белокурая механическая барышня станет личностью. И двое таких же, как она, уникальных полумашин-полулюдей, которые появятся с явной целью уничтожить опасного, способного к саморазвитию в отрыве от изначально не заложенной в него программы персокома посчитают, что миссия их завершена, когда все точки над «i» будут расставлены, и…

- Почему ты покраснела? Разве ты не персоком? ■

SUPER ShortNews Turbo EX Edition

ПРАЗДНУЯ ПОЯВЛЕНИЕ на свет Астро-боя (мы уже писали о том, что 7 апреля 2003 года – такая дата рождения легендарного героя указана в оригинальной манге Осаму Тэдзуки – он был зарегистрирован как полноправный житель города Ниидза), компания Nihonbashi Takashimaya Co., Ltd выставила в одном из токийских ювелирных магазинов статую персонажа, целиком выполненную из драгоценных камней: волосы и штаны Астро-боя сделаны из черных бриллиантов в 54 карата, ботинки – из рубинов в 14 каратов, пряжка на поясе –изумруд в 7 каратов, а все остальное – «обычные» бриллианты в 89 каратов. Статуя оценивается примерно в 100 млн. иен (около 840 тыс. долларов) и для продажи не предназначена.

СЛЕДУЮЩИМ АНИМЕ-РЕЛИЗОМ российского видеопрокатчика MC Entertainment станет фильм «Виндария» – снятый в 1986 году классический паропанковый эпос с элементами фэнтези, драмы и научной фантастики. Наши зрители увидят японскую версию картины, сильно выигрывающую в сравнении с сокращенным вариантом для США. Также MC Entertainment объявила о том, что ими приобретены лицензии на прокат в России крупного пакета аниме: как полнометражников, так и OVA, и даже телесериалов. В одном из следующих выпусков «Банзай!» мы подробно расскажем, что это за аниме.



TEXNOLYSE ОТ АВТОРА «ЛЭЙН»

Студия Madhouse (X, Chobits, «Манускрипт ниндзя») в содружестве с Rondo Robe – подразделением компании Pioneer,ведет работу над новым сериалом под названием TEXHNOLYZE. Буквально крупицы информации о грядущем релизе просочились в японский журнал Newtype. По данным этого издания, научно-фантастическая история о таинственном «девятом государстве», где вживление механических имплантантов стало необходимым условием выживания, появится на японских телеэкранах летом. Герои сериала – Рикецу, парень с механической рукой, зарабатывающий на жизнь боксерскими боями; и загадочная девушка Ран, о которой пока известно только то, что она «с тревогой смотрит в будущее». Дизайном персонажей занимается художник Йоситоси Абе, создатель Serial Expleriments Lain, Niea_7 и Haibane Renmei. Кроме этих общих деталей, Madhouse поделилась только информацией о звучащей в сериале музыке: вступительная песня – Guardian Angel группы Juno Reactor, финальная – Tsuki no Uta известного читателям «Банзай!» джей-рокера Камуи Гакта.

В самом скором будущем, когда появятся какие-либо подробности, мы обязательно вернемся к рассказу об этом любопытном проекте. ■



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы любезно предоставлены интернет–магазином «Ау, DVD» (http://www.au–dvd.ru)





VIDEO GIRL AI

Режиссер Мидзухо Нисикубо, 1992

★★★★★

Тема девушек-компаньонок, волшебным образом сваливающихся ни с того ни с него на голову скромным старшеклассникам и студентам, весьма популярна в аниме. Пожалуй, одна из лучших работ в этом специфичном жанре, объединяющем фантастику и романтическую комедию с легкой дозой фривольности, – OVA-сериал из шести эпизодов Video Girl Ai. История о том, как отчаявшийся признаться в любви к однокласснице Иота Мотэути с горя купил в порномагазине совершенно «неинтерактивную» видеокассету, а при ее просмотре из телевизора к нему явилась вполне живая, бойкая и симпатичная Аи Амано – идеальное воплощение мужской мечты о спутнице жизни. Ну ладно, не совсем идеальное – в отличие от девушки с обложки кассеты, у Аи поменьше грудь, да еще характер далеко не ангельский, и готовить она не то чтобы умеет. Но она изо всех с сил старается подружить «подведомственного» Иоту с его возлюбленной Моэми, только вот Моэми считает парня просто другом, а сам Иота слишком робок, чтобы рассказать о своих чувствах, да к тому же, кажется, с каждым днем все крепче привязывается к Аи... История традиционна, и главный плюс Video Girl Ai вовсе не в уникальности ситуации (в ней-то ничего оригинального нет – посмотрите хотя бы Ah! My Goddess!), а в том, какие персонажи в этой ситуации очутились и с каким мастерством сценарист заставляет сюжетную линию обычной, по сути, мелодрамы перевернуть что-то в душе зрителей. Наверное, поэтому уже 10 лет мини-сериал по манге Масакадзу Кацуры (I's, DNA2) выдерживает постоянные переиздания – его герои обладают поистине универсальной притягательностью. А отличный видеоряд это достоинство только усиливает. ■



MAHOROMATIC - AUTOMATIC MAIDEN DVD 1: COMBAT MAID

Режиссер Масахико Оцука, 2001

★★★★★

Наступил момент, когда студия GAINAX тоже обратилась к теме «девушек-спутниц» – но свой сериал они сняли так, как и подобает самой безбашенной и непростой аниме-студии современности: если в Evangelion они фактически закрыли тему «гигантских роботов», а в FLCL возродили этот жанр заново в абсолютно неузнаваемом виде, то в лице Mahoromatic под маской стандартной юмористической мелодрамы к нам попал и необычный фантастический экшн, и настоящая трагедия. Конечно, живы обязательные штампы – в полном соответствии с законами жанра юный сирота Сугуру нанимает в качестве служанки 19-летнюю Махоро; только вот он понятия не имеет, что на самом деле она – самое грозное оружие в галактике; уникальный боевой андроид, способный остановить нападения расы Святых. Не знает Сугуру и о том, что Махоро отпущено всего 398 дней – сражения с агрессором почти исчерпали ее ресурс. А дальше есть все, ради чего смотрят аниме «с де-



вочками», – сексуальность, романтика и юмор плюс кое-что сверх того: присущая всем работам GAINAX особая сумасшедшинка. Это когда не знаешь, что произойдет через секунду, потому что авторы готовы экспериментировать с персонажами так, как душе заблагорассудится. ■



HAND MAID MAY BOXED SET

Режиссер Синьитиро Кимура, 2000

★★★☆☆

Здесь нет ни новаторства Mahoromatic, ни чувственности Video Girl Ai, однако трехдисковое издание 11-серий Hand Maid May – прекрасный пример того, что даже ничем особым не выдающееся «аниме для мальчиков» можно посмотреть и остаться зрелищем вполне довольным. Как и в Chobits, здесь эксплуатируется околокомпьютерная тематика: студент-растяпа Кадзуя Саотоме заражает свой PC вирусом, приводящим владельца машины на веб-сайт компании Cyberdyne, – откуда тот, недолго думая, заказывает cyberdoll по имени Мэй. Последующие события в общих чертах предсказуемы, но следить за ними интересно: вот Кадзуя подключает новоприобретенную спутницу к PC через USB-интерфейс, вот не знающая Большого Секрета одногруппница пытается завязать с героем отношения, а вот Кадзую и Мэй начинают разыскивать сотрудники Cyberdyne – ведь сетевая покупка не была оплачена! Легковесные шутки и дозированные кадры с демонстрацией нижнего белья, естественно, прилагаются. По части откровенности картинки Hand Maid May очень далеко до Golden Boy, а вот по накалу страстей они временами ой как схожи! ■

КОНКУРС !!!

Нынешний конкурс посвящается нашей великолепной редакции. Страна должна знать своих героев в лицо и во все остальные части организма! Выигравший получит ценный гэджет из коллекции обожаемых редакторов!

ВОПРОСЫ (НА ЗАСЫПКУ):

Почему Александр Щербаков носит прозвище «Токсичный Мститель»?
а) Он поклонник творчества Кауффмана
б) Это Токсичный Мститель носит прозвище «Александр Щербаков»!
в) Когда он начинает мстить, то источает специфический токсичный запах
г) Патамушта он вомпир!

Почему Поморцев носит очки? Потому что он:
а) Умный, как пробка
б) Как две пробки
в) Как три пробки
г) Он еще и шляпу носит, интеллигент проклятый!

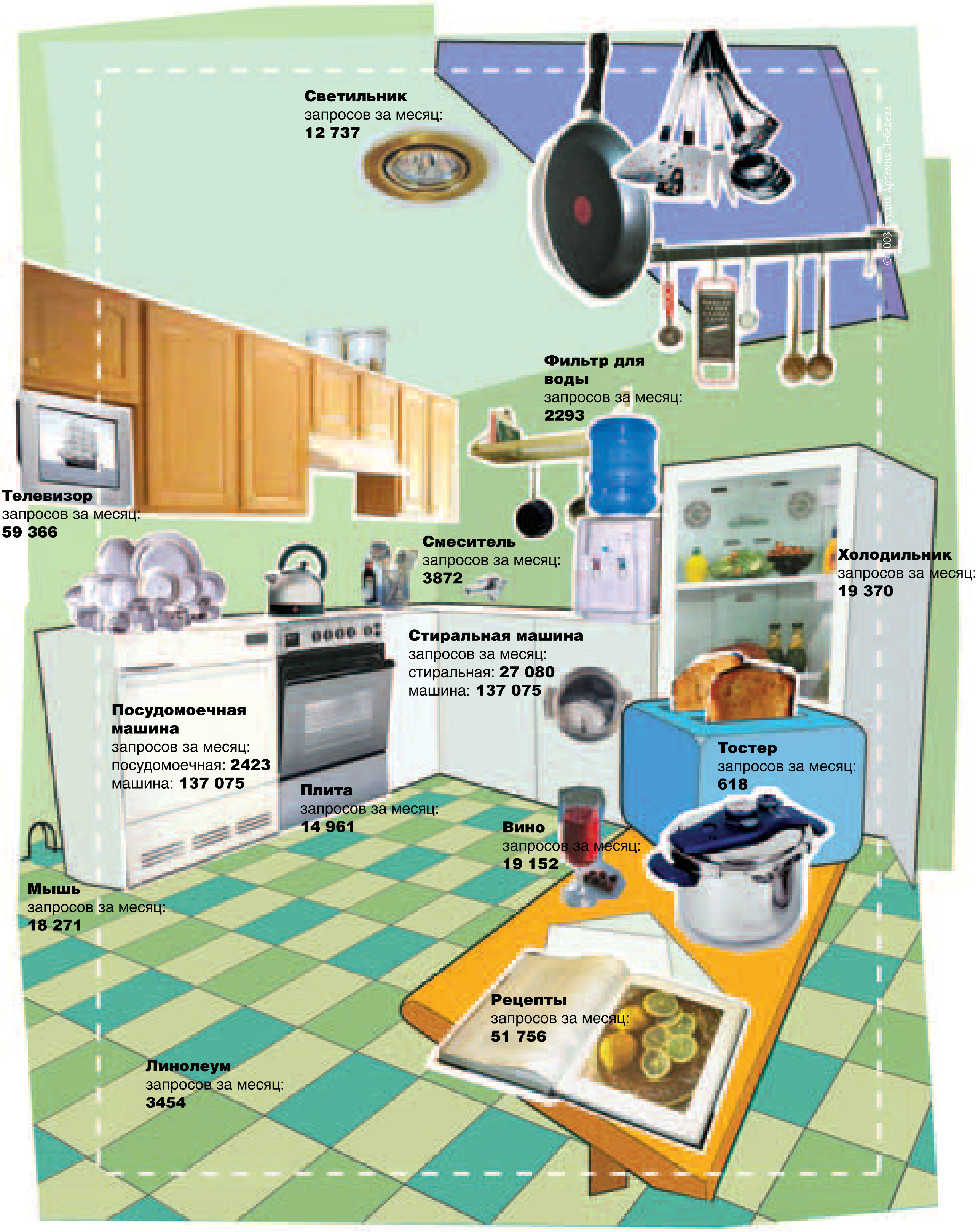
Чем промышлял Глагол до прихода в «СИ»?
а) Снимался в порномультфильмах
б) Снимал порномультфильмы
в) Торговал порномульфильмами в переходе ст. м. «Лубянка»
г) Отбывал срок в ИТУ за пункты а), б), в)

Перестукин – это:
а) Белокурая бестия
б) Некоронованный Рюрикович
в) Жаб Жабыч Сковородкин, а Перестукин – это псевдоним
г) Вид легких наркотиков

Какое заведение заканчивал наш арт-директор, Алик Вайнер?
а) Месячные курсы маляров–строителей при ПТУ им. «Токсичного Мстителя»
б) Недельные курсы чтения вслух help для Adobe Idiot
в) Питейное заведение «Гройсманнъ, Айсманъ, Дизайнъ и сыновья»
г) Он – самоучка из Перми, выскочка из Рязани и ходок из Гуся Хрустального

Почему Купер неравнодушен к Японии?
а) Он неравнодушен к японкам
б) Он неравнодушен к японцам
в) Это его Малая Родина
г) Единственное место на Земле, куда он никогда не попадет

Микка Разумкин - это:
а) Скрытый персонаж игры Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
б) Кровожадный последователь культа «Свидетели ДТП»
в) Вышибала в стрип–клубе «Жеманный кекс»
г) Глава тайного ордена «Вольные каменщики Молдавии»



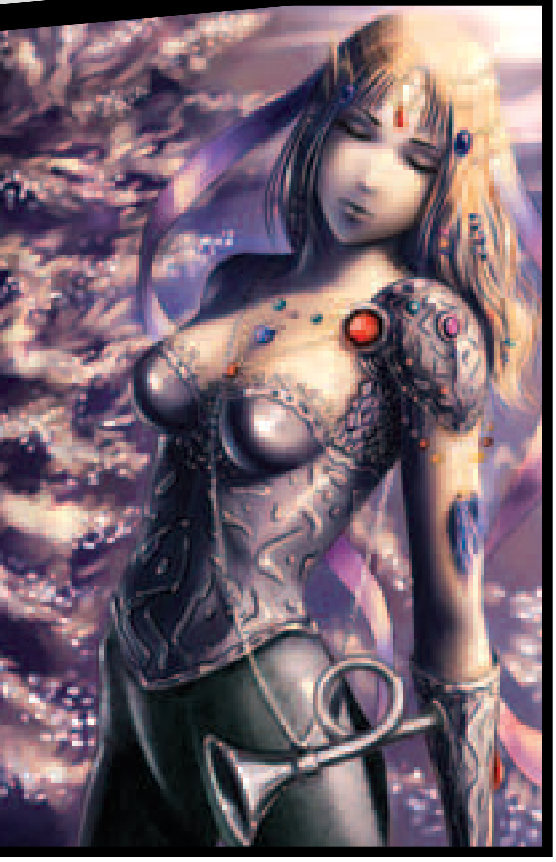
Хорошим вопросам требуются хорошие ответы.
Каждый день мы даем семь миллионов ответов миллиону любопытных граждан.
Мы находим для них лучшее в интернете. Пожалуйста, помогите нам.
Если у вас есть хороший ответ, разместите его на «Яндексе» — мы обещаем,
что его увидят только люди, задавшие соответствующий вопрос.
Это, собственно, и называется «контекстная реклама».

Купи слова.

Яndex
www.yandex.ru
adv@yandex.ru
Тел.: 748-10-33

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Всем привет! Получаю вот такие письма: «Виктор, привет, я сегодня с тобой в чате общался. Вам, наверное, везет – консолей видимо-невидимо, класс. Заходи еще в чат. Евгений из холодного Норильска. Разогрей меня хорошими новостями. Пиши, я ЖДУ».
Жди, жди... Официально заявляю – в чатах меня нет. Опасайтесь подделок!

Витя Перес и все-все-все.

DIMA87 AKA ДМИТРИЙ ГАБДЕЛЬМАНОВ

Дарова, «Страна»!
Пишет вам далеко не такой горячий ваш поклонник, как все остальные. Я не писал вам сотни раз, я не читал вас с первого номера... Я не любил вас! Ненавидел!!!
И тут все переменилось. Почему? Не знаю. Давайте проследим путь от ненависти к любви вместе.
Первое мое знакомство с вами произошло с 91-ого номера. Тогда я читал совершенно другой журнал, и этот купил совершенно случайно. Тотчас же меня стала прожигать волна ревности из-за вашей небрежности к компьютерам и уважению к приставкам. Любопытство заставило меня купить ваш следующий номер. Помимо того, что бросилось в глаза мне ранее, меня взбесила (представляете?!) уникальная и ни в каком другом журнале не присутствующая атмосфера самолюбия. Особенно сильно это проявлялось в ее «Обратной связи». Это я считал неправильным. Непонятно откуда бравшаяся злость после прочтения вашего журнала не мешала (и даже помогала!) мне почти что регулярно покупать его и сопоставлять со всеми своими журналами, которые я считал куда более лучшими и менее «наглыми».
Так длилось довольно долго. Неожиданно я поймал себя на мысли, что мой журнал, который я читал долго и регулярно, абсолютно мне не нравится, а покупал я его лишь для того, чтобы поставить в противовес с вашим. Я перешел на другой журнал (ваш я не читал уже полгода), но не смог вытерпеть и четвертого, купленного мной нового журнала. И тогда я решился. И купил ваш журнал.
Удивительно, но негативная реакция, к моему ВЕЛИКОМУ удивлению, все не приходила и не приходила. Более того, я заметил тончайшую и незаметную простому обывателю (каким я был раньше) связь читателей и авторов журнала. Они вместе радовались и горевали, критиковали и хвалили, они вместе ЖИЛИ. И именно тогда меня поразило, что я чувствую себя на этом празднике ЧУЖИМ!!! Стало обидно на самого себя, из-за глупого упрямства лишившего себя страшного удовольствия и кайфа. Почему?!!?
Но сейчас я понял. Что именно вы и есть тот самый журнал, который был мне нужен с самого начала. Который я так старательно и глупо избегал! О, если бы вы знали, как я хочу вас снова читать. Но примете ли вы меня обратно?! Меня – слепого, который прозрел?! Я не знаю.

russtil87@mgn.ru

Виктор Перестукин: Ты в команде! Но знай, к нам легче попасть, чем от нас уйти! Убойный отдел (Глагол, Кир и я) найдет любого отступника, и тогда никакие мольбы не спасут ренегата.

ИВАН БЕЛУГИН

Здравствуй, «Страна», надежда ты наша и опора среди компьютерного трэша. Пишу в первый раз, ибо терпению моему пришел конец. Вначале о плохом (я все помню). Кто из вас отвечает за подбор тем к статьям, я не знаю, но если б знал – убил. Дважды написать про VF4, отличающийся лишь языком, но при этом пропустить выпуск Grandia 2 на PC. А ведь в обзоре ей пели дифирамбы не меньше. Неужели на PC получился отстой? НЕ ВЕРЮ. Теперь о хорошем. Дизайн что надо, особенно на диске, вот только завязывайте белым по черному писать, а то глаза устают. Хотя, если хочется действительно оригинальный дизайн, пишите транслитом, оригинальнее не найдешь. Про консоли и PC. Консоли лучше хотя бы из-за подборки анимешных игр, это заявляю вам я как компьютерщик. Потому что из игр в аниме-стиле могу вспомнить лишь Oni (и замятая вами Grandia 2), которая куплена, пройдена и лежит на почетном месте. А, еще некоторые FF. Все равно – капля в море. Посему предлагаю (и меня поддерживают все, кто вместе со мной читает журнал) отдать под «Банзай!» если не весь второй диск, то хотя бы половину. В номере 20(125) помешали Щербакову выложить на диск композицию «Граф Дракула наш кумир патамушта он вомпир», в этот раз не мешайте. А вообще все, что изменяется, все к лучшему (ну, почти). За сим откланиваюсь, до свидания.
P.S. Но вы все равно лучшие!

mailto:keeper_2@rambler.ru

Виктор Перестукин: Привет! Специально для случая, описанного тобой, у нас существует рубрика «Мини-review» (а для русскоязычных игр – «Дайджест»). Портирование игр (не первой свежести) на PC приобрело массовый характер, и описывать одни и те же проекты по два раза не имеет смысла. А пустить небольшой заметкой, не тратя на это много места – легко.

СЕРГЕЙ ДУБИНЕЦ

Приветствую Вас, Wren, и всю «СТРАНУ ИГР»!
Не все читатели «Страны Игр» – лохи!
Не надо так думать про те десятки и, может, сотни тысяч людей, жадно внимающих печатному слову «ведущего российского журнала...» и с готовностью, иногда, конечно, взвесив другие альтернативы, отдающих немалые денсредства за журнал (раскошеливаясь, в том числе, и на Вашу зарплату)...
Читая вашу, Wren, содержательную статью с анализом пиратско-консольного рынка РФ в «СИ» #06(135) на стр. 25 читаю. «Dreamcast... и чиповать ее не требовалось» – АБСОЛЮТНО ВЕРНО, как владелец сей приставки согласен. НО.... Что это? Что я вижу? Чуть левее и чуть выше, на стр. 24 вижу на фото заботливо разобранный Dreamcast и надпись со стрелочкой – «Вот сюда припаивают чип, то есть чипуют». Как воспринимать данный «перл»??? Если «не требовалось», то зачем «припаивают»??? Хотя, учитывая общий гордо-пафосный дух статьи и ее ярко выраженный «заказной» дух в стиле обличительно-разоблачительных заказных статей эпохи соцзастоя, писавшихся под патронажем партии и комсомола... Хотя статья, в принципе, неплохая, даже полезная. Затрагивает самые что ни на есть ОСНОВЫ нашей грешной «игровой» жизни... Хочу написать на нее рецензию, но не сегодня... Просто заметил перл – решил написать.
Удачи Вам и Профессионализма!
Исстари Ваш читатель-покупатель из СПб.

elsukova@mail.ru

Константин «Wren» Говорун: Дело в том, что на нечипованном DC можно без проблем запускать «пиратчину», но (внимание!) легальные игры других регионов – только с помощью модчипа либо особого загрузочного диска (например, такой побочный эффект имеет взломщик Pro Action Replay). Диск использовать (и копировать) проще, но некоторым (нашему главреду – точно) больше нравятся провода и паяльник. Вот и весь «перл»... А пооб-

щаться с «партией и комсомолом» можно на http://forum.pristavki.com, в статью ведь, как видно из твоего письма, не вся полезная информация уместилась.

БАБА-ЯГА

Здравствуйте Вам!

Перестукин, я вас люблю. Ваш здравый смысл и гадкий язык радуют душу мою из номера в номер. Признаюсь честно, «Страну» я первый раз купила из-за статейки про хентай, однако теперь читаю ваши тексты и получаю удовольствие. Когда вы будете работать в «желтом» журнале и писать про Xbox, упавший из окна? Заранее предвкушаю, какой это будет фейерверк! И пусть к тому времени я стану негром преклонных годов, все равно буду читать этот журнал.

Меня же подвигло написать вам письмо некоей Меты #03(132). «Вы хоть знаете, зачем девушки играют?» Ха! Да за тем же, зачем и все остальные. Чтобы получить удовольствие. От самоутверждения или любования мисс Крофт, какая разница? Игры для того и существуют, чтобы доставлять людям радость. Я, например, играю, дабы отключиться от реальности, и не желаю обсуждать это с кем бы то ни было. Есть люди, которые выигрывают турниры, а есть такие, которые воюют с собой и за себя во всех смыслах этого выражения. Я это к тому, что психология геймера у нас плохо изучена. А девушки-геймеры все же существуют.

Отдельное спасибо Куперу за «Банзай!» и пропаганду Primal. Последняя получилась настолько вкусной, что я начинаю подумывать о PS2.

Так держать, ребята! Удачи вам всем и особенно (возвращаясь к началу) – Перестукину. Жду не дождусь статейки про Xbox.

г. Дмитров

Виктор Перестукин: Ха! Я сказал – я сделал! И Xbox'ы будут падать, и пришельцы высаживаться. Мы же журналисты – мы знаем, чего хотят читатели!

АНДРЕЙ ЛИСИЧКИН

Жил-был мальчик, и была у него игровая приставка, неважно, какая, но, скажем, PSone. У мальчика также было много-много пиратских дисков с играми для этой приставки. И вот однажды мальчик купил очередной пиратский диск с игрой, которую он давно ждал. Какой-нибудь FF или Resident Evil. Мальчик сразу вставил диск в приставку и включил телевизор, а там стоит тетенька и показывает на него пальцем. «Ты умрешь» – сказала она, а потом зазвонил телефон, и мерзкий такой голос сказал мальчику, что ему осталось жить всего неделю…

Ничего пиратского я не покупаю уже два года. Процесс полного перехода на лицензию шел постепенно: сначала VHS и музыкальные CD, затем игры и DVD. Сейчас у меня PS2 с GBA и по четыре игры на них. Уже отложены деньги на MGS2: Substance и FF Tactics Adv. За антипиратской политикой вашего журнала я слежу давно и, внимательно просмотрев всю представленную вами аргументацию, могу сказать только одно: «Неубедительно!» Фактически каких-либо объективных причин, чтобы не покупать пиратскую продукцию, сейчас просто не существует. Все причины носят сугубо личный, субъективный характер. Лично для меня покупать только «лицензию» – вопрос принципа, если хотите – своего рода эпатаж. С другой стороны, я знаю людей, которые не стали бы покупать дорогую «лицензию», даже если бы она стоила всего на один рубль дороже пиратчины. Modus cogitandi, образ мысли: он – прагматик, я – романтик. И все, ни материальное положение, ни место жительства, только это – факторы, не поддающиеся измерению в объективных физических величинах. Что же до конца истории, рассказанной в начале этого письма, то у каждого он свой. Думайте сами.

г. Москва

Виктор Перестукин: А тут и спорить нечего. Согласен. Поэтому задача нашего журнала – развить игровую культуру до надлежащего уровня. Когда коробки с игрой для тебя имеют уже коллекционную ценность (а какая коллекция может быть в «пиратках»?). Для меня существует некоторое количество игр, с которыми меня связывают сентиментальные чувства юности. Я их все приобрету в коробках, хотя вон они – лежат на развалах и продаются на вес… Такие они мне не нужны. Я найду способ их достать, потому что ЧУВСТВА не позволят мне сделать иначе! Вот, что должны вызывать игры. А «пиратка», кроме жалости и презрения, ничего вызвать не может!

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Postal 2

Продолжение уникального беспринципного экшна, в котором можно – и нужно! – мочить мирных жителей в огромных количествах. Детям до 18 и агрессивным политикам играть не рекомендуется.



World War II: Frontline Command

Новая игра от создателей Z и Z: Steel Soldiers – стратегия в реальном времени с необычными наворотами. Хардкорным стратегам смотреть в обязательном порядке.



ПАТЧИ:

- Архангел
- Король Друидов
- Черный оазис
- SimCity 4
- Splinter Cell
- Warrior Kings: Battles

ВИДЕО:

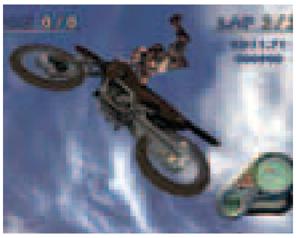
Matrix Reloaded



Chaser



SX Superstar



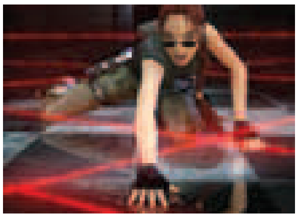
а также: Brute Force, Charlie's Angels: Full Throttle, Freestyle Metal X, Hulk, Nosferatu, S.W.A.T., видео к рубрике «Банзай!»

БОНУСЫ:

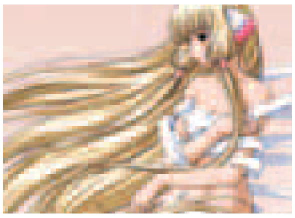
- Флэш-игры из раздела «Онлайн»
- Файлы к рубрике «Киберспорт»
- C&C: Generals - Generals Orca
- GTA3 - Vice City mod
- Half-Life - PVK
- Half-Life - WormsHL
- UT2K3 - Greed

ГАЛЕРЕЯ:

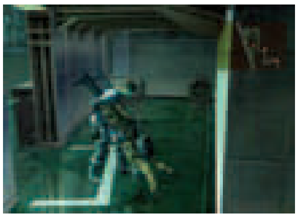
Обои к играм



Обои к рубрике «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

Избранные треки из игры «Смертельные Грезы»

СОФТ:

WINner Tweak

Твикер для Windows NT/2000/XP. Утилита позволяет изменять важные параметры, глубоко скрытые в конфигурационных файлах, что в свою очередь заметно повысит производительность системы.

Clock 3

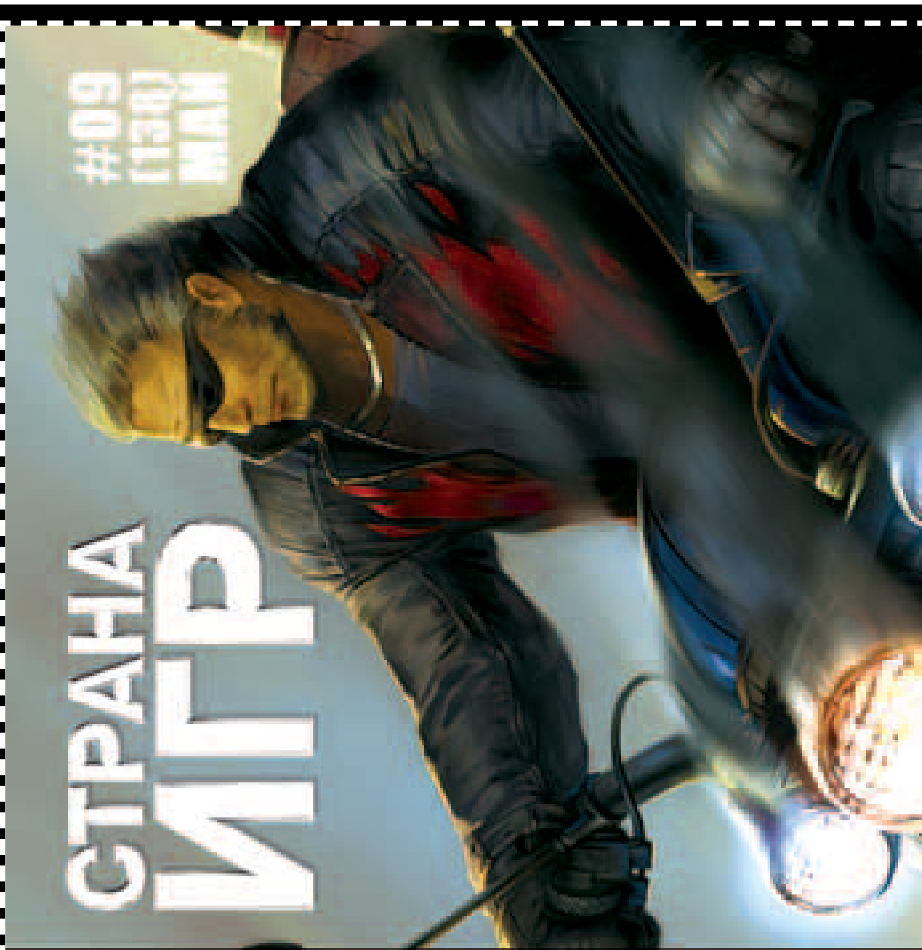
Реалистичные трехмерные часы на OpenGl. Очень стильно: мягкие тени под стрелками, хром, отражение в стекле, система частиц. Нужен хороший видеоакселератор.

AddSite

Утилита для автоматической регистрации сайта в 250(!) поисковых системах, рейтингах и каталогах Рунета. AddSite сама заполнит необходимые формы и сохранит для пользователя регистрационные логины, пароли и html-коды.

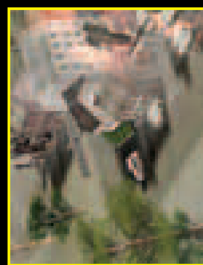
а также: ATC, Футбольные чемпионаты, AVP Lite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

ЖАНИЕ
СКА



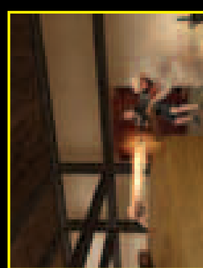


World War II: Frontline Command
Новая игра от создателей Z и Z: Steel Soldiers – стратегия в реальном времени с необычными наворотами. Хардкорным стратегам смотреть в обязательном порядке.





Postal 2
Продолжение уникального беспринципного экшна, в котором можно – и нужно! – мочить мирных жителей в огромных количествах. Детям до 18 и агрессивным политикам играть не рекомендуется.



CONTENT #9(138)

Демо-версии:
Postal 2
World War II: Frontline Command
Greed

Бонусы:
Флэш-игры из раздела «Онлайн»
Файлы к рубрике «Киберспорт»
C&C: Generals – Generals Orca
GTA3 – Vice City mod
Half-Life – PVK
Half-Life – WormsHL
UT2K3 – Футбольные чемпионаты
AVP Lite
exBK GL Edition

Музыка:
Избранные треки из игры «Смертельные грезы»

Патчи:
Архангел
Король Друидов
Черный оазис
Splinter Cell
SimCity 4
Warrior Kings: Battles

Софт:
WINner Tweak
Clock 3
AddSite
ATC
BS Player
Quick Time 6
WinAmp 3
Windows Commander

Видео:
Matrix Reloaded
Chaser
SX Superstar
Brute Force
Charlie's Angels: Full Throttle
Freestyle MetalX
Hulk
Nosferatu
S.W.A.T.
Видео к рубрике «Банзай!»

Галерея:
Обои к новейшим играм
Картинки к рубрике «Банзай!»

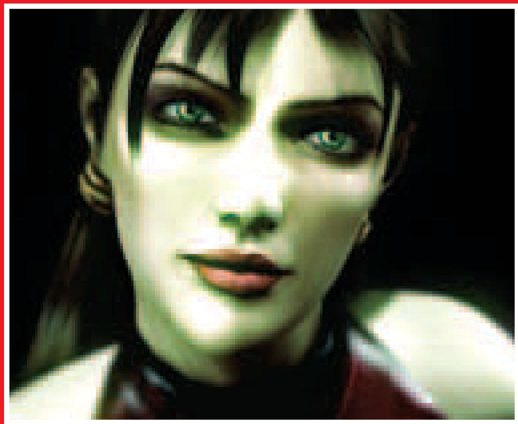
CD

Рекомендуемые системные требования:
PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 8x CD-ROM



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 8 мая!/

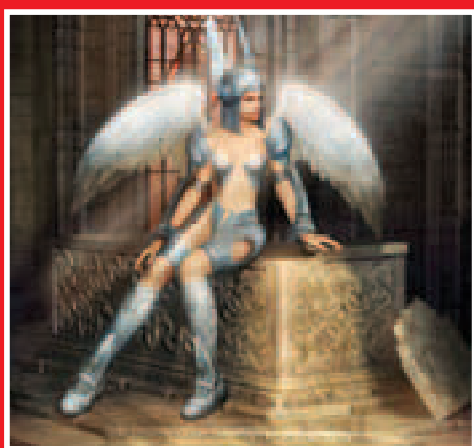


Primal
Долгожданный обзор Primal – первой русскоязычной локализации для PlayStation 2. Британская пресса игру невзлюбила, американские журналисты нахваливали ее изо всех сил. Мы не могли не сказать свое веское слово.

Homeworld 2
По просьбам восторженной публики космическая симфония исполняется повторно. Виртуозы из Relic Entertainment готовы вновь положить игроков на лопатки.

Tropico 2: Pirate Cove
Все, что мы хотели знать о быте корсаров, но стеснялись спросить. Мастер-класс по успешному ведению бизнеса от «Берегового братства»! Только в Tropico 2, обзор которого мы публикуем в следующем номере. «Юнга сюда – налей мне вина...»

Демиурги II
Очередной шедевр от Nival – продолжение знаменитых «Демиургов» – претерпел принципиальные изменения со времен нашего последнего посещения их логова. Мы исправляем это упущение и подробненько расскажем вам, во что превратилась пошаговая стратегия в мире Эфира.



Содержание номера может подвергнуться изменению.

ВСЕМ ПОДПИСЧИКАМ – ПОДАРОК ОТ NIVEA FOR MEN

редакционная ПОДПИСКА!



ОФОРМИ ПОДПИСКУ ПО ДАННОМУ КУПОНУ И ПОЛУЧИ ПОДАРОК ОТ NIVEA FOR MEN: ГЕЛЬ ДЛЯ БРИТЬЯ "СУПЕРСВЕЖЕСТЬ" И БАЛЬЗАМ ПОСЛЕ БРИТЬЯ "ОСВЕЖАЮЩИЙ"

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 МАЯ

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

На второе полугодие 2003 года

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс ____ область/край

Город/село ____ ул.

Дом ____ корп. ____ кв. ____ тел.

Сумма оплаты

Подпись ____ Дата ____ e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Оплата журнала "Страна Игр" за **2-е полугодие 2003 года** — Сумма
Кассир	Подпись плательщика
	ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
	ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва
	р/с №40702810700010298407
	к/с №30101810300000000545
	БИК 044525545
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Оплата журнала "Страна Игр" за **2-е полугодие 2003 года** — Сумма
Квитанция	
Кассир	Подпись плательщика

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей

«Страна Игр» + CD»
6 месяцев (12 номеров) – 1140 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

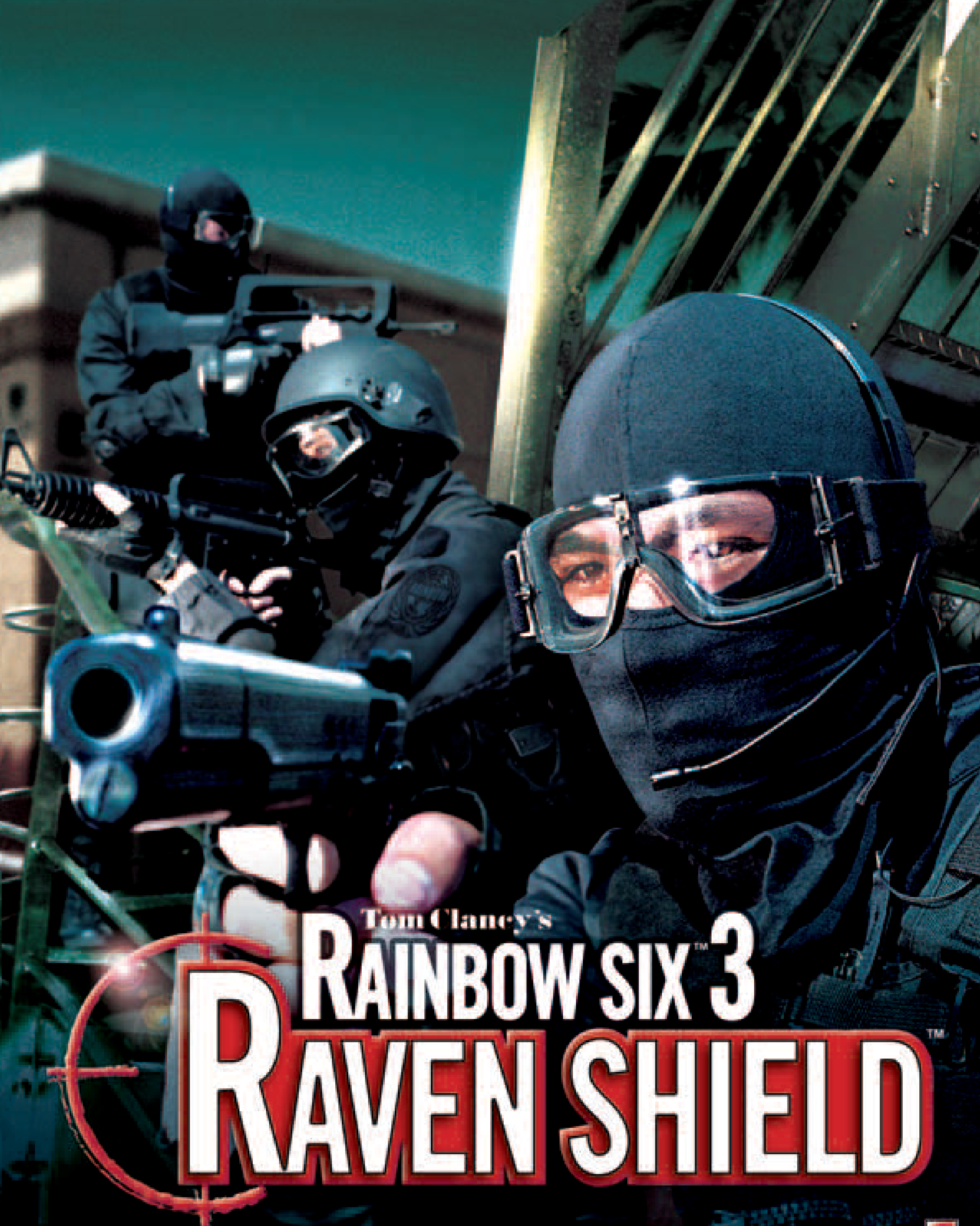
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

- Для получения подарка от NIVEA FOR MEN необходимо произвести оплату по данному купону до 30 мая 2003 года.
- Подписка оформляется только на российский адрес.

СПРАВКИ
по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034


Tom Clancy's
RAINBOW SIX™ 3
RAVEN SHIELD™


AXLE RAGE
СТРАНА ИГР
1С
ФИРМА «1С»


Resident Evil
CAPCOM
СТРАНА
ИГР